WIPE DUT

Las aeronaves del mejor juego de PSX aterrizan por fin en la 32 bits de Sega.

### LO QUE NUNCA PODIAS IMAGINAR

v para...

PLAYSTATION



Te descubrimos en absoluta primicia la fórmula mágica que convertirá tu consola en el auténtico circo de la velocidad y el máximo riesgo.

### Y ADEMAS.

Street
Fighter Alpha
Real Bout
Fatal Fury
Kirby's Dream
Course
Actua Soccer
Zero Divide

PSYGNOSIS VUELVE AL ATAQUE CON NUEVOS JUEGOS



SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS



### A SU Labo CUALQUIER JUEGO ES Un JUGUETE

32 MeGas
ANimaCioNes En 3D
GrAficoS ReNdeRizAdoS
MuchoS JuEgoS en UnO solo
SprITes ENormes de 96 Pixel
MultiPles PersPecTiVas







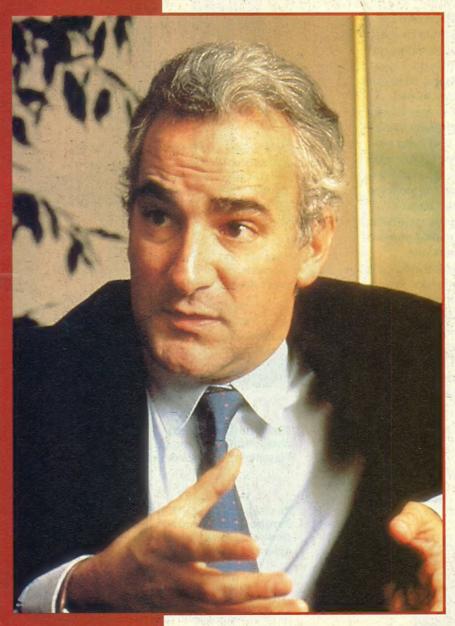


SEGA the GAME is NEVER Over. en recuerdo de

### Andrew Bagney

PRESIDENTE DE NINTENDO ESPAÑA

### ADIOS A **UN GRAN** HOMBRE



Todas las personas que mes a mes hacemos que SUPER JUE-**GOS llegue a vuestros** hogares, queremos rendir este pequeño homenaje a una de las figuras más representativas de la implantación del videojuego en España. Andrew, además de un personaje fundamental en su compañía, fue para to-

dos nosotros un ejemplo de colaboración debido al excelente trato que recibimos de él en todo momento. Por ello queremos sumarnos a dolor de sus familiares y amigos más cercanos, compartiendo con la gran familia Nintendo la grandísima pérdida que supone para ellos la falta de Andy. Desde



aquí nuestro más sincero pésame a los que, como nosotros, supimos apreciarle en toda su medida.

I mundo del videojuego está de luto. Andrew Bagney, Presidente de Nintendo en nuestro país, falleció el pasado día 24 de Febrero a los cuarenta años víctima de un ataque al corazón. La vida de Andrew Bagney, norteamericano afincado en nuestro país desde hace más de 20 años, estuvo intimamente ligada al mundo de videojuego, donde desarrolló gran parte de su dilatada actividad profesional. En el año 1985 creó ERBE Software, compañía dedicada a la comercialización y distribución de juegos de ordenadores y consolas. A ERBE le siguieron MCM, ERBE Cataluña, Erydis Barcelona y CIF Uno Madrid, compañía que también presidió.

En 1991, Bagney consiguió hacerse con la distribución en exclusiva de las consola Game Boy y Super Nintendo para nuestro país a través de ERBE Software, formando parte activa de lo que se conoció en esa época como el «boom de los videojuegos». Dos años más tarde, en Julio del 93, fue nombrado Director General de la filial en

> España de Nintendo, y otros dos años después, en el mes de Marzo de 1995, alcanzó ya la presidencia de Nintendo España.

La vida de Andrew Bagney ha estado jalonada de éxitos que contribuyeron a que lo que hoy entendemos como entretenimiento audiovisual se convirtiera en toda una maravillosa realidad.

### SUMA



Psygnosis es una de las compañías que en los últimos tiempos ha cobrado mayor protagonismo. Este mes su importancia es doble. En primer lugar porque tenemos entre nosotros una beta del célebre WIPE OUT, que pone bien a las claras cuáles son las virtudes y carencias de sus conversiones de PSX a Saturn. En este número encontraréis una primera aproximación a este gran juego. Por otra parte, hemos conseguido toda la información disponible sobre uno de los

juegos más esperados de este año. F1, por sus características de juego, responde a todo lo que un usuario podría desear. Disfrutad de ambos.

PARTANA



# Hasta ahora ningún simulador de Fórmula 1 había contado con un tratamiento tan exquisito como éste. Detalles de todo tipo para un juego que se convertirá en el referente para todos los que le sigan.





### DANZER DRAGOON 2

El primer juego de Saturn que mostró las capacidades de este sistema ya tiene su correspondiente secuela. Mejorando lo inmejorable, PANZER DRAGOON 2 supera en mucho a su brillante predecesor.



### SUPERPREVIEWS

### 18 YAMPIRE

La genial Capcom nos ofrece la segunda parte de DARKSTALKERS para los 32 bits de Sega

### 24 SAILORMOON SUPER S

Los aficionados a juegos que tengan que ver con el manga están de enhorabuena.

Bandai nos ofrece un curioso juego de lucha protagonizado por las chicas.

### 26 GALAXY FIGHT

Sunsoft nos ofrece la conversión de una recreativa que no obtuvo demasiado éxito entre los aficionados.

### 28 TWIN BEE

La siempre mágica Konami vuelve a rizar el rizo con una doble entrega de un juego que se inició en los arcades y que se confirmó en el mundo de las recreativas.

### 30 SNATCHER

**Turbo Duo** y **Mega CD** ya disfrutaron de él, y ahora **PlayStation** recoge el relevo aportando las superiores cualidades de su hardware.

### 32 WIPE OUT

Ya está aquí WIPE OUT. El grandioso juego que **Psygnosis** encumbró a lo más alto en **PlayStation** ya tiene su correspondiente entrega en **Saturn**.

### 36 TINTIN EN EL TIBET

El periodista más tamoso de los comics belgas ha decidid<u>o darse</u> un garbeo por la portátil y genial *Game Boy*.

### 34<sub>SHELLSHOCK</sub>

Con tanques y a lo loco. Las posibilidades de generar entornos tridimensionales se ponen a prueba en *PlayStation* y *Saturn*.

### 52DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22

Se está acercando la penúltima conversión manga-videojuego de la obra maestra de Akira Toriyama. Némesis os avanza lo mejor.

### 60 TOY STORY

Los juguetes más famosos del momento muestran su poder en *Super Nintendo*.



### SECRET OF EVERMORE

La aventura de este año que **Nintendo** nos tiene preparada responde a todas las ansiedades de los aficionados a este tipo de juegos. Un título que es más que un digno sucesor del exitoso y magistral ILLUSION OF TIME.





### TOY STORY

Si ya has visto la película, prepárate, porque aún no vas a dejar de alucinar. Con lo alto que tenían el listón, Traveller's Tales, autores de MICKEYMANIA, han conseguido trasladar toda su magia al mundo de los videojuegos.





### STREET SIGHTER ALPHA

La última entrega de la saga más exitosa de Capcom ya está preparada para todos. Situada temporalmente en los inicios de la historia, responde con maestría a las ansiedades de los incondicionales de la saga.





### OSHINDEN

Analizamos la conversión a Saturn de uno de los juegos que hizo ganarse a PlayStation el favor de muchos de sus usuarios. A pesar de la diferencia en el tiempo, la entrega para Saturn mantiene sus geniales cualidades.



### REVIEWS

### 58 ACTUA SOCCER

Un competitivo juego a la altura de los mejores lanzamientos para *PlayStation*.

### 62REAL BOUT

Continuación de la saga que supone el adiós del famoso villano Geese Howard.

### 67 AEROFIGHTERS 3

Tercera parte del clásico shoot em-up de Neo Geo CD.

### 68 KIRBY'S DREAM COURSE

La mascota de **Hal** abandona su género preferido, las plataformas, para jugar al mini-golf.

### **72**<sub>MYST</sub>

El mejor juego de *Mac* de todos los tiempos. Una aventura gráfica intemporal.

### 80 ZERO DIVIDE

Lucha de robots magistralmente concebida. Sólo para *PlayStation*.

### 84<sub>GEX</sub>

Nos alucinó en 3DO y en PlayStation y Saturn tira la casa por la ventana.

### 87 RAYMAN

No tener RAYMAN en casa es un pecado sin perdón. Ahora para *Saturn*.

### 88 REVOLUTION X

Aerosmith y sus espléndidas canciones en un arcade repleto de scaling y demás efectos.

### SECCIONES

8 Noticias

114 Amiqamania

118 Manga Zone

130 Línea Directa

132 Internecio

134 Game Master



### RUCOS

El número uno de los cazadores de trucos ha recopilado los mejores passwords, las claves más útiles y las estrategias más hábiles para sacar el mayor partido a vuestros juegos favoritos. No os perdáis los de este mes.



### 90 MAD DOG 2

Segunda parte del célebre arcade de American Laser Games. Mejor que el primero.

### 92 MYSTARIA

Un juego de rol puro y duro que The Punisher ha analizado con grandes dosis de paciencia.

### 94 JOHNNY BAZOOKATONE

Una guitarra, buen humor, grandiosa música y un sinfín de plataformas.

### 96 NFL'96

Segunda entrega de la saga de Acclaim hace su debut en *PlayStation* y *Saturn*.

### 98 FOES OF ALI

Primer juego de boxeo para 3DO avalado por Flectronic Arts.

### 102 CRITICOM

Su nombre hace honor a los comentarios que ha despertado en la redacción. Beat'em-up.

### REVIEWS 8 BITS

### 106 РІНОССНІО

El héroe narigudo de Disney en Game Boy.

### 108worms

Pequeños gusanos en pequeñas consolas. Hasta **Mayerick**, autor de la review, tiene cara y comportamientos de gusano.

### 112 MORTAL KOMBAT 3

Otro juego mortal, y otra vez R. Dreamer nos



GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio Secretario del Consejo: Francisco Matosas Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez Director General: Dalmau Codina Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado Jefe de Sección: José Luis del Carpio Edición: José Luis del Carpio y Marcos García Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol y Javier Bautista

y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto
Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín,
Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación),
Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS Director General: Dalmau Codina Subdirector General: José Luis García Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A. Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6°, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53

### PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 45
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3°, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vích 3, 2° D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2°.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.
Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuíchi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid Impresión y encuadernación: Lerner Printing Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

> Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte) Depósito legal: B. 17.209-92



### esto es ocio, socio

uién no ha soñado con perderse en medio de un millón de almas sedientas de artificios para el ocio? Pasillos repletos de familias perdiendo niños, millones
de manos toqueteándolo todo, azafatas con tantas piernas
como maquilla je, vendedores de todos los pelajes y, por supuesto, todo aquello que el ocio pueda requerir. Y allí fuimos
nosotros para ver si en aquel infierno había lugar para los
videojuegos. Después de 300 pisotones y algunos momentos de completa desorientación, encontramos el
stand de Sony con sus abarrotados exposi-

tores y la presencia de María Jesús López y Sofia Amar. Tras los besos y cumplidos, realizamos todo tipo de hurtos y nos alejamos hacia el stand de Mail-Soft. Vigilados y sin dinero dimos por concluida nuestra visita a Expo Ocio 96.



Tras los hechos de Toledo, nos resulta bastante difícil evitar a la policía. Por suerte, esta vez sí teníamos coartada.

Los expositores de Sony mostraban gran parte del ca-tálogo de PlayStation, así como las últimas novedades que muy pronto saldrán al mercado. Las colas erantremendas.

Poco antes de perder su bolso, una vieja cartera azul de Loewe y gran parte de sus anillos, María Jesús López no tuvo el menor inconveniente en posar con nosotros.



TEKKEN 2 tenía más pretendientes más pretendientes que Asikitanga, y sólo pudimos divertirnos con el curioso contenido de las carteras de los cándidos jugones.



### PARA TODOS LOS PUBLICOS

La cultura europea en general, y la española en particular, siempre se ha diferenciado de otras por la tardanza en asimilar conceptos que tengan que ver con los avances de la tecnología. Por eso, asociar los videojuegos con elementos de ocio fa-

miliar resulta ciertamente complicado. Cambiar esta ideología depende de todos. De nosotros porque debemos hacer llegar la esencia de los videojuegos al amplio espectro de posibles usuarios, tratando de evitar que se considere al aficionado al en-



DESDE ESTAS LÍNEAS AGRACECEMOS A TODA LA GENTE
AFICIONADA A LOS VIDEOJUEGOS
QUE TUVIMOS LA OCASIÓN DE SALUDAR DURANTE LA CELEBRACIÓN
DEL EXPO OCIO 96. TOMAREMOS
BUENA NOTA DE TODAS SU RECOMENDACIONES PARA EL FUTURO.

tretenimiento audiovisual como un miembro de un queto. A vosotros porque debéis tratar de extender vuestros qustos a todos los ámbitos de vuestra circunstancia personal, es decir, debéis inculcar las bondades de este mundo tanto a vuestros padres, como a vuestros amigos. Formar una familia en la que los videojuegos sean tan importantes como puede ser la televisión. El ocio es cultura, y la cultura son también videojuegos.

# PLAYSTATION ONY ARASA A NIVEL MUNDIAL EN VENTAS DE CONSOLAS

Aunque en este sector ya estamos acostumbrados a escuchar todo tipo de lamentaciones sobre las vacas flacas o los malos tiempos, aún hay gente que no puede aplicarse ese discurso. Entre ellos sin duda

se encuentra Sony, que acaba de alcanzar los 3.500.000 de unidades de *PlayStation* vendidas en todo el mundo. Sólo en Europa, y desde su lanzamiento el día 29 de Septiembre, se han vendido ya más de 650.000 consolas, de las que 25.000 corresponden al mercado espa-

ñol, lo que no esta nada mal. A esto añadimos que en nuestro país las ventas de software para PlayStation rondan hasta el momento los 100.000 juegos, o lo que es lo mismo, 4 por consola. Estos excelentes datos obtenidos por Sony han sido valorados de la siguiente manera por María Jesús López, Gerente Comercial de Sony: «Estamos muy satisfechos de los resultados, así como de la implantación de PlayStation en el mercado español en tan corto periodo de tiempo y con las perpectivas de futuro». Para celebrarlo, Sony rega-

> Sega ha querido que la versión para Saturn de ACTUR SOCCER, no tenga nada que ver con la que ya esta en la calle de PlayStation. EURO 96 de Saturn es en realidad ACTUR SOCCER 2.



Bios D. Down J. Down J

lará un segundo disco *demo* a los usuarios que hayan mandado la garantía.

SEGA URO 96 PARA

SATURN, TODO UN TANTO PARA SEGA

A muchos de nuestros lectores ya debe serles bastante familiar el nombre EURO 96, la conversión particular y especialísima para Saturn del juego que conocemos en PlayStation como ACTUA SOCCER. Hasta ahí todo es correcto, pero por lo que nos cuenta Sega EURO 96 será bastante más que eso. Al dato ya conocido de los comentarios a cargo de J. J. Santos

hay que añadir que en esta versión podrán jugar hasta cuatro jugadores de un modo simultáneo, que se han mejorado los gráficos, las perspectivas y jugadas de estrategia, aumentado la velocidad, se han añadido nuevas secuencias y los escena-

Según los datos que acaba de dar la compañía Sony sobre sus ventas a nivel mundial, los aficionados de todo el mundo parecen haberse volcado con PlayStation. Las cifras han sobrepasado todas las espectativas iniciales y las perpectivas de futuro no pueden ser mejores.



Si ya eres usuario de PlayStation y no has enviado tu garantía de compra, mándala ahora y recibiras un demo jugable de regalo con algunos de los mejores juegos.

rios reales en los que se disputarán los partidos de la Eurocopa. Estos cambios hacen que **Sega** anuncie este juego como la segunda parte de ACTUA SOCCER. Para finalizar una buena noticia: **Sega** acaba de anunciar una bajada de precio (recomendado) en *Saturn* situándolo en sólo 49.990 pesetas.

## SPHCU A DADO EL GRAN SALTO HACIA LOS 32 BITS.

Todos sabíamos que la compañía **Spaco** se encargaba de abastecernos de juegos para nuestras consolas *Game Boy, NES* y *SNES*. Pero lo que no conocíamos es que a partir de este momento, **Spaco** también distribuirá algunos juegos para *PlayStation*. Los programas en cuestión son HEBEREKE, un juego similar al clásico PUYO PUYO, y el juego de lucha GALAXY FIGHT de la compañía japonesa **Sunsoft**.



Voces en castellano, nuevas perspectivas, escenarios reales y la locución de J. J. Santos son sólo algunas de las novedades de esta versión para Saturn de ACTUA SOCCER.

### CHELETON WARRIORS, Jel Secreto de Virgin



Virgin Interactive nos guardaba una pequeña sorpresa a los usuarios de Saturn. Programado por unos desconocidos llamados Neversoft, SKELETON WARIORS es un curioso beat em-up con ambientación medieval, amplios esce-

narios con scroll parallax y un espectacular uso de las 3D. Gráficos renderizados por doquier, fases tipo PANZER DRAGOON, poderes visualmente impactantes, acción trepidante al ritmo enloquecido de los mandobles de espada







y una banda sonora de las que quitan el hipo son algunos de los brillantes ingredientes que adornan esta potente producción. Si alguien quería saber como resultaría Conan el Bárbaro en Saturn, que no se pierda este asombroso SKELETON WARRIORS.



Además de estos dos títulos para *PSX*, *Spaco* también lanzará ME-GA MAN 5, TOSHINDEN y KING OF FIGHTERS para *Game Boy*, y BREATH OF FIRE 2, FINAL FIGHT 3 y MARVEL para *SNES*. Estarán en el mercado entre Abril y Marzo.

# NINTENDO IAJA CON SECRET OF EVERMORE AL INCREIBLE JAPON

SECRET OF EVERMORE para *SNES*, la apuesta más importante de la compañía **Nintendo** en estos co-



mienzos de año, os brindará la oportunidad única de viajar a Japón en un sorteo que se realizará el 2 de Septiembre entre los compradores de dicho juego. Para participar en él, sólo deberéis pegar el adhesivo con el logotipo del juego en la tarjeta (ambos incluidos dentro de la caja del juego), y enviarla al Club Nintendo. El premio consistirá en un viaje a Japón para tres

personas con los gastos pagados y con el privilegio de ser los primeros españoles, después de nosotros, en jugar con *Nin*tendo 64. SECRET OF EVERMORE os brindará la ocasión de participar en un sorteo para viajar a Japón con todos los gastos pagados. Si quieres participar manda la tarjeta incluida en la caja, con el adhesivo con el logo del jueno al Club Nintendo







# NEO GEO UEVOS LANZAMIENTOS PARA NEO GEO CD

Neo Geo CD vivirá dentro de unos meses uno de los acontecimientos más esperados de los últimos años por los miles de seguidores de la saga ART OF FIGHTING, y eso será con la esperada llegada del que, teóricamente, es uno de los últimos episodios, ART OF FIGHTING GAIDEN. Aunque aún no se sabe con seguridad la fecha de lanzamiento, se cree que coincidirá con la aparición en los salones recreativos de ART OF FIGHTING 3. Además de este importantísimo título,



es una de las novedades más interesantes y esperadas por los usuarios de Neo Geo CD y por los seguidores de la saga de SNH.





los usuarios de *Neo Geo CD* contarán en breve con su segundo juego de golf que se llamará NEO TURF MASTERS (o si lo preferís BIG TOURNAMENT GOLF). Aunque muchos de los detalles son aún una incógnita, ya se sabe que tendrá una impecable y realista factura gráfica, cuatro grandes torneos del circuito, modo de dos jugadores simultáneos y que podremos elegir entre seis golfistas diferentes.

# PLAYSTATION ILEAK THE BLOOD YA TIENE SU CONTINUACION

Aunque de ello hace mucho tiempo, seguro que recordaréis a KILE-AK THE BLOOD, el encargado de inagurar en *PlayStation* el género de programas al estilo DOOM. Con la experiencia adquirida y una técnica mucho más depurada, nos llega ahora KILEAK THE BLOOD 2, una espectacular aventura con perpectiva subjetiva y con una calidad gráfica tan increíble como la de ALIEN TRILOGY. Una *intro* impresionante, movimientos más suaves, enemigos y escenarios más perfec-



tos, una mayor variedad de motivos y personajes y un espectacular acompañamiento sonoro, son algunas de sus características más destacables. En próximos números podréis ojear una jugosa *preview*. De momento conformaros con las breves pantallas que acompañan esta noticia.

### **S**ABIAS OUE...

... Sega sacará en EE.UU. y Europa TOSHINDEN REMIX debido a que la versión japonesa presentaba problemas tan extraños como unos terribles combos infinitos.

... Nintendo 64 ha sufrido otro retraso y ahora la fecha oficial de lanzamiento en Japón será el Domingo 23 de Julio. Los motivos: problemas en el suministro de *chip* en el procesador central.

... Nintendo tiene entre sus planes sacar en un futuro no muy lejano una especie de *Game Boy* en color, compatible con *SNES* y *Virtual Boy* y, atención, con una arquitectura de 32 *bits*.

... KING OF FIGHTERS 95 de Saturn saldrá al mercado con un doble formato (DUAL ROM) con CD y cartucho.

... MARIO RPG salió en Japón el pasado 9 de marzo y su nombre final será SUPER MA-RIO RPG: LEGEND OF THE SE-VEN STARS.

... 3DO continúa por su cuenta con la renovación de la tecnología que vio nacer a M2.



# PLAYSTATION LOATING RUNNER, UN NUEVO CONCEPTO DE JUEGO

A más de uno estas imágenes de FLOA-TING RUNNER para PlayStation les recordará a aquellas de SUPER MARIO 64 de Nintendo 64, y no es de extrañar porque ambos juegos quardan mu-

chas similitudes. Se trata de una aventura en 3D con una mecánica parecida a la de los juegos de plataformas y un desarrollo tan trepidante como el de un gran arcade. Gráficamente es una auténtica belleza pero su punto más fuerte es el de la diversión. Permaneced atentos a próximos números.



FLOATING RUNNER aúna en un sõlo juego una gran espectacularidad gráfica u toda la acción de un arcade.

### <u>NOTICIAS GRUPO ZETA</u>

### RAN EXITO DE LA NUEVA CAMPAÑA DE LA REVISTA WOMAN CON CLAUDIA SCHIFFER

WOMAN, revista editada por Grupo Zeta, se ha apuntado un nuevo tanto al conseguir que Clau-



Claudia Schiffer q Markus protagonizan la campaña de WOMAN.

dia Schiffer y el modelo más cotizado, Markus Schenkenberg, protagonicen el spot de su nueva campaña de consolidación y potenciación como una de las cabeceras líder de la publicaciones femeninas. El anuncio es obra de un equipo al frente del cual se hallaban Damián García Puig, director editorial de WOMAN y creativo del spot, y Joan Lluis Arruga, uno de los realizadores publicitarios más prestigiosos de España. Del estilismo se encargó Anna Vallés, directora de moda en WOMAN.

### VENTA POR CORREO DE JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PC-CD - MAC - PSX - SATURN - 3DO - SNES - MD - GB - MS - GG - NeoGeo



### PLAYSTATION

PLATE STATE	
A **	7.990
AG IEW ARROR	9,990
AIR COMBAT	7.990
AIR COMBAT.	9.990
ASSAULTENG S	7.990
CRUTOM	
C YBEPSL	
CYBERSPEED	9.990
DEFCOM 5 DESTRUCTION DERBY	7 990
DESTRUCTION DERBY	7.490
DISCWORLD	7.990
DOOM	8 990
DRAGON BALL Z	8.990
FIFA 96	8.490
GOAL STORM	8 490
HI OCTANE	7 000
JOHNNY BAZOOKATONE	7.990
JUPITER STRIKE	8.490
JUMPING FLASH	8.490
KILEAK THE BLOOD	7.990
KRAZY IVAN	
LOADED LONE SOLDIER	9.490
MORTAL KOMBAT 3	8.990
NEED FOR SPEED	8.990
NBA IN THE ZONENBA JAM TE	9.990
NBA JAM TE	8.490
NHL FACE OFF	8 400
OFF WORLD INTERCEPTOR.	8 996
PARODIUS	
POWER SERVE	
PHILOSOMA	7 990
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF'96	8.990
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF'96RAIDEN PROJECT	8.990 9.990
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF'96 RAIDEN PROJECT RAPID RELOAD	8.990 9.990 7.990
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF'96. RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN	990 9.990 7.990 7.290
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF'96	
PHILOSOMA POA TOUR GOLF96. RAIDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X RIDGE RACER RISE 2 THE RESURRECTION	
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF'96 RAJDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X RIDGE RACER RISE 2 THE RESURRECTION ROAD RASH	
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF'96 RAJDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X RIDGE RACER RISE 2 THE RESURRECTION ROAD RASH	
PHICOSOMA PGA TOUR GOLF96 RADEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X RIDGE RACER RISE 2 THE RESURRECTION ROAD RASH SKELETON STRIKE'96	.7 990 .8.990 .9.990 .7.990 .9.290 .8.990 .8.490 .8.490 .8.990 .8.990
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF96. RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION ROAD RASH SKELETON. STRIKE 96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAND ASSAULT	.7 990 .8.990 .9.990 .7.990 .9.290 .8.990 .8.490 .8.990 .8.990 .8.990 .8.990 .8.490
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF96. RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION ROAD RASH SKELETON. STRIKE 96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAND ASSAULT	.7 990 .8.990 .9.990 .7.990 .9.290 .8.990 .8.490 .8.990 .8.990 .8.990 .8.990 .8.490
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF96. RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION ROAD RASH SKELETON. STRIKE 96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAND ASSAULT	.7 990 .8.990 .9.990 .7.990 .9.290 .8.990 .8.490 .8.990 .8.990 .8.990 .8.990 .8.490
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF96. RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION ROAD RASH SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAVE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THEME PARK.	7 990 8.990 9.990 7.990 9.290 8.990 8.490 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990
PHICOSOMA PGA TOUR GOLF96 RADEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X RIDGE RACER RISE 2 THE RESURRECTION ROAD RASH SKELETON STRIKE'96 STREET FIGHTER ALPHA SHOCKWAVE ASSAULT TEKKEN THEME PARK THUNDERHAWK 2-FIRESTORM TOSHINDEN	7 990 8.990 9.990 7.990 9.290 8.490 8.490 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 7.990
PHILOSOMA POA TOUR GOLP'96. RAIDEN PROJECT	7 990 8.990 7.990 9.290 8.490 8.490 8.490 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990
PHILOSOMA POA TOUR GOLF96 RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION. ROAD RASH SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAYE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THUNDERRAWY 2-FIRESTORM. TOSHINDEN. TOTAL ECLIPSE TURBO TOTAL NBA'96.	7,990 8,990 9,990 7,990 9,290 8,990 8,490 8,900 8,900 8,
PHILOSOMA POA TOUR GOLF'96. RAIDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION. ROAD RASH. SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA SHOCKWAYA SASAULT. TEKKEN. THEME PARK THUNDERNAWK 2-FIRESTORM TOTAL ECLIPSE TURBO TRUE PINBALL TWISTED METAL	7 990 8.990 7.990 9.290 8.990 8.490 8.990 8.990 8.990 8.990 7.990 8.990 8.990 7.990 8.990 7.990 7.990 8.990 7.990 8.990 7.990 8.990 7.990 8.990 7.990 8.990 7.990 8.990 7.990 8.990 7.990 8.990 7.990 8.990
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF96 RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION ROAD RASH. SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAVE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THUNDERRAWX 2-FIRESTORM. TOTAL ECLIPSE TURBO TOTAL NBA'96. TRUE PINBALL. TWISTED METAL WIPE OUT	7 990 8.990 7.990 7.290 8.990 8.490 8.490 8.900 8.900 8.000 8.000 8.000 8.000 8.000 8.000 8.000 8.
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF96 RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION ROAD RASH. SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAVE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THUNDERRAWX 2-FIRESTORM. TOTAL ECLIPSE TURBO TOTAL NBA'96. TRUE PINBALL. TWISTED METAL WIPE OUT	7 990 8.990 7.990 7.290 8.990 8.490 8.490 8.900 8.900 8.000 8.000 8.000 8.000 8.000 8.000 8.000 8.
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF96. RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION. ROAD RASH. SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAVE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THUNDERRAWX 2-FIRESTORM. TOTAL ECLIPSE TURBO TOTAL NBA'96. TRUE PINBALL. TWISTED METAL. WIPE OUT WOERS.	7 990 8.990 7.990 7.990 8.990 8.490 8.490 8.990
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF96. RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION. ROAD RASH. SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAVE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THUNDERRAWX 2-FIRESTORM. TOTAL ECLIPSE TURBO TOTAL NBA'96. TRUE PINBALL. TWISTED METAL. WIPE OUT WOERS.	7 990 8.990 7.990 7.990 8.990 8.490 8.490 8.990
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF96. RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION. ROAD RASH. SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAVE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THUNDERRAWX 2-FIRESTORM. TOTAL ECLIPSE TURBO TOTAL NBA'96. TRUE PINBALL. TWISTED METAL. WIPE OUT WOERS.	7 990 8.990 7.990 7.990 8.990 8.490 8.490 8.990
PHILOSOMA PGA TOUR GOLF96. RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION. ROAD RASH. SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAVE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THUNDERRAWX 2-FIRESTORM. TOTAL ECLIPSE TURBO TOTAL NBA'96. TRUE PINBALL. TWISTED METAL. WIPE OUT WOERS.	7 990 8.990 7.990 7.990 8.990 8.490 8.490 8.990
PHILOSOMA POA TOUR GOLP'96. RAIDEN PROJECT RAPID RELOAD RAYMAN REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION ROAD RASH STREET FIGHTER ALPHA STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA SHOCKWAYE ASSAULT. TEKKEN. THUNDERNAWK 2-FIRESTORM TOTAL ECLIPSE TURBO TWISTED METAL WIPE OUT WORMS WARHAWK WUPE COIN UP WORLD CUP GOLF X-COM UFO X-MEN CHILDREN OF THE ATOM CONSOLA PSX.	7 990 8.990 9.990 9.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 8.990 7.990 8.990 7.990 8.990 7.990 8.990 7.990 8.990 7.990 8.990
PHILOSOMA PGA TOUR GOLP96 RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION. ROAD RASH. SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAVE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THUNDERRAWX 2-FIRESTORM. TOSHINDEN. TOTAL BA'96. TRUE PINBALL. TWISTED METAL. WOEMS. WARHAWK. WHY COIN UP. WORLD CUP GOLF. X-COM UPO. X-MEN CHILDREN OF THE ATOM. CONSOLA PSX. MEMORY CARD.	7 990 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 7. 990 7. 990 7. 990 9. 990 9. 990 9. 990 9. 8. 890 9. 8. 890 8. 890 8
PHILOSOMA PGA TOUR GOLP96 RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION. ROAD RASH. SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAVE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THUNDERRAWX 2-FIRESTORM. TOSHINDEN. TOTAL BA'96. TRUE PINBALL. TWISTED METAL. WOEMS. WARHAWK. WHY COIN UP. WORLD CUP GOLF. X-COM UPO. X-MEN CHILDREN OF THE ATOM. CONSOLA PSX. MEMORY CARD.	7 990 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 8. 890 7. 990 7. 990 7. 990 9. 990 9. 990 9. 990 9. 8. 890 9. 8. 890 8. 890 8
PHICOSOMA POA TOUR GOLP96. RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION. ROAD RASH. SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAVE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THUNDERNAWN 2-FIRESTORM. TOSHINDEN. TOTAL ECLIPSE TURBO. TOTAL BAS'96. TRUE PINBALL. TWISTED METAL. WIPE OUT. WORMS. WARHAWK. WWF COIN UP. WORLD CUP GOLF. X-COM UPO. X-MEN CHILDREN OF THE ATOM. CONSOLA PSX. MEMORY CARD. LINK CABLE. MULTI TAP 4 JUGADORES.	7 990 9. 290 8. 890 8. 800 800 800 800 800 800 800 800 800 800
PHILOSOMA POA TOUR GOLP96. RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION. ROAD RASH SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAVE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THUNDERRAWY 2-FIRESTORM. TOSHINDEN. TOTAL ECLIPSE TURBO. TOTAL NBA'96. TRUE PINBALL. TWISTED METAL. WIPE OUT. WORMS. WARHAWK WWF COIN UP. WORMS. WARHAWK WWF COIN UP. COM TOO. X-MEN CHILDREN OF THE ATOM. CONSOLA PSX. MEMORY CARD. LINK CABLE. MULTI TAP 4 JUGADORES. CONTROLLER.	7 990 7 990 8 990 8 990 8 890 8 890 8 890 8 890 8 990 8 890 8 990 8 8 990 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9
PHICOSOMA POA TOUR GOLP96. RAIDEN PROJECT. RAPID RELOAD. RAYMAN. REVOLUTION X. RIDGE RACER. RISE 2 THE RESURRECTION. ROAD RASH. SKELETON. STRIKE'96. STREET FIGHTER ALPHA. SHOCKWAVE ASSAULT. TEKKEN. THEME PARK. THUNDERNAWN 2-FIRESTORM. TOSHINDEN. TOTAL ECLIPSE TURBO. TOTAL BAS'96. TRUE PINBALL. TWISTED METAL. WIPE OUT. WORMS. WARHAWK. WWF COIN UP. WORLD CUP GOLF. X-COM UPO. X-MEN CHILDREN OF THE ATOM. CONSOLA PSX. MEMORY CARD. LINK CABLE. MULTI TAP 4 JUGADORES.	7 990 9, 990 8, 990 8, 990 8, 990 8, 990 8, 8, 990 8, 900 8, 900

### SATURN

LIEN TRILOGY	.9 990
UGSLUCKWORK KNIGHT 2	8.790
LOCKWORK KNIGHT 2	9.990
ARIUS GAIDEN	9.990
IGITAL PINBALL	8.790
RAGON BALL Z	9.990
AYTONA U.S.A	10.290
1 CHAMPIONSHIP	.9 490
IFA'96	.8.990
SALACTIC ATTACK	7.990
IANG ON GP'95	. 9.490
II-OCTANE	7.990
MPACT RACING MTERNATIONAL VICTORY GOAL VC BOXING	9.990
NTERNATIONAL VICTORY GOAL	10.490
VC BOXING	.10.990
OHNNY BAZOOKATONEIANSION DE LAS ALMAS OCULTAS	7.990
IANSION DE LAS ALMAS OCULTAS	59.790
IYSTARIA	9.990
IYST	9.790
IORTAL KOMBAT 2	9.990
BA JAM TEFL QUATERBACK'96	9.990
FL QUATERBACK'96	9.990
FF WORLD INTERCEPTOR	11,990
ANZER DRAGOON	.10.490
ARODIUS DELUXE	9.990
EBBLE BEACH GOLF	9.990
LAYMAN	
OBOTICA	8.990
EVOLUTION X	9 990
ISE 2 THE RESURRECTION	0 000
EGA RALLY	0.000
HINOBI X	8 990
IM CITY 2000	9 990
IM CITY 2000	2 990
TREET FIGHTER MOVIE	0.000
THE PARK MOVIE	8 000
HEME PARKHUNDERHAWK 2-FIRESTORM	8 000
ACTORY BOXING	40 000
IRTUA COP (+PISTOLA)	44 000
IRTUA COP (FPISTOLA)	C 400
/IRTUA FIGHTER 2	0.000
/IRTUAL GOLF	9.990
/IRTUAL GOLP	7 000
MIC A DATE	0.400
WING ARMS	7 990
MODE D SEDICE DASEDAL	9 000
WORLD SERIES DASEDALL	0.000
WORMS K-MEN CHILDREN OF THE ATOM	9 990
ONSOLA SATURN (+DAYTONA)	63 000
BACK-UP MEMORY	
CONTROL PAD 8 BOTONES	4 000
ONINGL PAD 6 BUTONES	C 400
PHOTO CD	30.00
THE EXPLORER PAD	2.000
HE EAPLOKEK PAD	3.990
AND THE PERSON NAMED PROPERTY AND ADDRESS OF	
SUPERNES	
BOOGERMAN	12.490

### 

12.490

6.990

MECHWARRIOR 3050

MARIO WORLD 2..

ZOOP...

### OFERTAS SUPERNES TODO A 5.490 \*

BLAZING SKIES - CLAYFIGHTER - CRASH DUMMIES - CYBERNATOR - KICK OFF 3 -MAGIC SWORD - METAL KOMBAT - MARIO MISSING - PARODIUS - POP'N TWIN BEE -RISE OF THE ROBOTS - TOTAL CARNAGE - VORTEX - WING COMMANDER .... Y MÁS

### WEGA DRIVE

	-
ATP TENNIS	
BEAVIS&BUTTHEAD	9.490
CUT THROAT ISLAND	9.490
CLAYFIGHTER	9.990
COMIX ZONE	
DONALD IN MAUI MALLARD	10.290
EARTHWORM JIM 2	10.990
FIFA'96	9.990
F1 WORLD CHAMPIONSHIP	
GARFIELD	
LIGHT CRUSADER	
MICROMACHINES'96	10.490
MARSUPILAMI	
MORTAL KOMBAT 3	
NBA ACTION'95	
NBA JAM TE	9.990
POWER DRIVE	
PRIMAL RAGE	
PETE SAMPRAS TENNIS	
EL REY LEON	
REAL MONSTERS	
REVOLUTION X	
RUGBY'96	
SUPER SKIDMARKS	1.0.990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	10.490
TOTAL FOOTBALL	10.490
TOY STORY	10 490
WORMS	10 490
X-MEN 2	. 10 490
OFERTAS MEGA DI	RIVE

### ofertas mega dri Todo a 4.990 \*

AERO ACROBAT 2 - ATOMIC RUNNER AGASSI - BRUTAL - BONKERS - CAPTAIN
HAVOC - DINO DINI SOCCER - DINAMITE
HEADDY - ECCO 2 - ETERNAL CHAMPIONS GENERATION LOST - JURASSIC PARK 2 KIK OFF 3 - LAWNMOWER MAN - PUGSSY ROCKET KNIGHT - RBI BASKETBALL '94 ROBOCOP VS TERMINATOR - SHAQ FU SPARKSTER - SMASH TY - SYNDICATE TOUGHMAN BOXING - ZOMBIES....Y MÁS.

### PARA HACER TUS PEDIDOS

HROAT ISLAND.

DONKEY KONG COUNTRY 2. EARTH WORM JIM 2.....

MICROMACHINE 2.

### 0 CONSULTAS LLAMA AL

COSTE DE LLAMADA PROVINCIA

\*TELÉFONO 24 H.

\*PAGO CONTRARREEMBOLSO

\*SIN GASTOS DE ENVÍO

\*PRECIOS CON IVA INCLUÍDO

\*ENVÍO 48/72 HORAS

"ENTREGA A DOMICILIO
"GARANTIZAMOS NUESTROS PRODUCTOS
"CATÁLOGO GRATUÍTO DE NOVEDADES Y OFERTAS
"MAS DE 4.000 JUEGOS DISPONIBLES
"OPORTUNIDADES, POR CORREO ORDINARIO

.9.990

.12.990

DIRECT PLAY, S.L. Avda. de Filipinas 1 Bis, 7° B 28003 Madrid Tfno: 91/5 34 45 59 Fax: 91/5 21 56 69

# HOE

ese a que hasta el momento practicamente nadie tenía conocimiento del proyecto F1, SUPER JUEGOS ha conseguido reunir toda la información existente ahora mismo sobre el último gran título de la compañía británica. Si todo sale como se espera, el próximo verano tendremos en nuestras manos el mejor simulador automovilístico de todos los tiempos. Y no nos lo inventamos nosotros, ya que en palabras de los propios programado-

res de Bizarre Creations (equipo en el que Psygnosis ha confiado para la concepción de este título), F1 será incluso mejor que GRAND PRIX 2 para PC, título que aparecerá a finales de Abril y que ha sido programado por el inigualable Geoff Crammond. Al igual que este último, F1 cuenta con la licencia de la FO-CA, lo que le ha permitido contar con to-





En el momento actual de produccion en que se encuentra F1, cualquier vista es posible, aunque segun han reconocido sus propios programadores, en la version final tan solo tendran cabida alcunas de ellas, las mas tradicionales. Algunas de estas vistas se han struado exactamente en los mismos lugares en los que las canaras de telension emiten las imagenes de las carreras. Aunque sin duda, lo mas destacado en este sentido, es la posibilidad que se esta contemplando de utilizar el link cable para utilizar una segunda playstation como si ruese un telensor, pudiendo contemplar desde esta una retransmision de las evoluciones del primer jugador.



## 5 5

LOS CIRCUMOS HAN SIDO UNO DE LOS ASPECTOS QUE MAS SE

HAN TRABAJADO DEL JUEGO, INCLU-YENDO, CASI AL DETALLE, LOS DIE-CISIETE CIRCUITOS QUE CONFORMARON EL MUNDIAL DEL AÑO 1995, Y CU-YAS LONGITUDES VARIAN ENTRE LOS

3.3 Km. y 10s 7 Km. Los

TEGARLO (MONAco), G. VILLE-NEUVE (GANADA), MAGNY COURS (FRANCIA), SIL-VERSTONE (INGLA-TERRA). HOCKEN-HEIM (ALEMANIA). HUNGARORING

NOMBRES DE TODOS ELLOS SON LOS SIGUIENTES: INTERLA-GOS (BRASIL), OSCAR GAL-VEZ (ARGENTINA), IMOLA (SAN MARINO). MONTMELO (ESPAÑA), MON-

(Hungria), SPA (Belgica) Monza (Italia), Estorie (PORTUGAL), NURBURGRING (EUROPA), TANAKA (PACIFI co). Suzuka (Japon) y ADELAIDA (AUSTRALIA).

Bizarre Creations, a través de Psygnosis, tiene en sus manos la posibilidad de crear EL SIMULADOR DE FORMULA 1 MAS CERCANO A LA REALIDAD QUE JAMAS SE HA PROGRAMADO. CON LA INFORMACION QUE TENEMOS EN NUESTRAS MANOS PODEMOS ASEGURAR QUE ESTAN MUY CER-CA DE CONSEGUIRLO, AUNQUE HASTA EL PROXIMO VERANO NO PODREMOS DISFRUTAR DE ÉL.

dos los elementos que rodean a esta importante asociación y que, como podréis conocer en las siquientes líneas, llegan hasta límites de detalle casi inverosímiles.

El primer, y casi el punto más importante, concierne a la mejor explotación que se ha hecho del hardware por parte del equipo de programación británico. Pese a que Bizarre Creations fue uno de los primeros Third Party para PlayStation, la mayor parte del tiempo desde que obtuvieron el kit de desarrollo lo han centrado en la concepción de un nuevo software, llamado Slaughter, que explotase

> al máximo el por otro lado impresionante hardware de la consola de Sony. El primer beneficiado de este nuevo software es el título que nos ocupa, con el

que se han conseguido alcanzar velocidades de refresco de pantalla de hasta 25 frames por segundo en la versión PAL y 30 frames por segundo para el sistema NTSC, todo ello pese al gran número de polígonos texturizados que se deben mo-

1446

ver en cada frame (aproximadamente unos 150.000 entre coches y circuito). Todo esto ha llevado a sus programadores a calificar a este título como un

juego de segunda generación en lo que a ingeniería de software se refiere. El espectacular éxito obtenido con el nuevo software ha permitido dotar al juego de todo tipo de detalles que hacen que éste sea aún más real si cabe. Como ejemplo, podemos mencionar el hecho de que los vehículos de cada uno de los trece equipos ha sido trasladado al mundo 3D de F1 con la mayor precisión posible, llegando hasta el punto de resultar decisivo en el desarrollo de la carrera la aerodínamica de cada uno de éstos. Podemos decir, en definitiva, que no se han





limitado, como ocurre en otros juegos, a crear un único monoplaza y modificar únicamente sus texturas. Otro de los



puntos fuertes de F1 afecta al compórtamiento de los pilotos en la carrera, ya que los diseñadores de Bizarre han invertido gran parte de su tiempo

en el estudio de vídeos a partir de los cuales han podido obtener la forma de conducir de cada uno de los treinta y cinco pilotos que participan en el mundial de este año. Han sido largas horas en la sala de proyecciones estudiando las casi 100 horas de vídeo con que contaban. En ellas, además de estudiar el comportamiento de pilotos, encontraron toda la información necesaria para representar al detalle cada uno de los diecisiete circuitos de que consta el mundial. Para afrontar los distintos circuitos se podrá elegir entre distintos modos de juego. Digamos

que en este sentido, el juego llenará tanto a los amantes de la simulación como a los de los arcades. Por un lado, el modo arcade nos permitirá jugar del mismo modo que lo hacíamos con títu-

los como PO-WER DRIFT de Sega, esto es, teniendo como único impedimento para correr la siguiente carrera el hecho de no cruzar la línea de meta en

el puesto requerido. El modo simulador, el más importante, permitirá ajustar los niveles tanto de dificultad como de control a nuestra medida. Así, podemos ser nosotros

los que planeemos nuestra estrategia a la hora de entrar a boxes o dejar que sea nuestro equipo el que nos avise en el momento preciso. Por otro lado, también podemos dejar que sea el ordenador el





### FAULUAS V PLIATAS

Los trece equipos oficiales incluidos son: Benetion, Williams, Ferrari, Mc Laren, Jordan, Sauber, Tyrell, Pacific, Minarbi, Ligier, Forti, Fogtwork and Simtek. Los trinta y cinco

PILOTOS QUE COMANDARON DICHAS ESCUDERIAS EN 1995 Y QUE APA-RECEN EN F1 SON: SCHUMACHER, HILL, COULTHARD, ALESI, MAM-SELL, BERGER, BRUNDLE, HER-BERT, KATAYAMA, HAKKINEN, BLUNDELL, SALO, INQUE, PAPIS, MAGNUSSEN, BARRICHELLO, SCHIATTARELLA, MORBIDELLI, IR-

VINE, GACHOT,
VERSTAPPEN, DINIZ, MORENO,
MARTINI, LAMY,
BADGER, SUZUKI,
PANIS, WENDLINGER, BOULLION,
FRENTZEN, MONTERMIMI, LAVAGGI,
DELETRAZ Y AUS-

TRALIA. DECIR QUE CADA EQUIPO CUENTA CON SU MONOPLAZA Y CO-LORES EXCLUSIVOS, MIENTRAS QUE LOS PILOTOS HAN SIBO TRATADOS INDIVIDUALMENTE PARA ASIGNARLE A CADA UNO UNA PERSONALIDAD DIFERENTE. ÁSI, POR MEDIO DE PARAMETROS, SE HA PODIDO RE-FLEJAR LA ESPECTACULARIDAD DE

Alesi, las locuras de Katayama, la pesima conduccion de Diniz o los frias y calculadas maniobras de Schumacher, lo que no quita que este ultimo pueda cometer fallos en algun momento de la carrera.



TOTAL



# MELLINOS EL S



LCHO TECNICA

### - LICENCIAS

CUENTA CUN LA LICENCIA DECLA DE LA FOCA A TRANS-DE LA FILAT TELENISMA, LO MIE LE NA PERMITADO CANTAR-CON LIES TRECE EDITIFICS OFFICIALES Y SUS TREMITA Y CUI-CO PILLITES, REA COMO CON LES ENECESSETE CIRCUITOS AVE COMPORANSA EL MUNICIPAL DE 1995.

### - OPCIONES

SE PUEDE BLESTA ENTRE EL ARCHON MORE (EL JASCOCIA CEBRE SIN TENER DAE PREDICIPARESE DEL ESTADO DE SU VENICOLO), Y EL AGNANCES MONE, DOS REPRESENTA EL MODO SE SIMULACION EN SI. ÉN ESTE HIGRO SE PEDRAM SELECCIONAS TODO TIPO DE ELEMENTOS, COMO MOTOR, FRENOS, NEUMATICOS, TEMPOS SE CALIFICACION, LINGOTUTO DE LA CARRERA, METEREDLOSIA,
ETC. TAMMEN SE POUMAN SELECCIONAS
DISTINTOS TIPOS DE AYUNA PIREA LOS
COMBUCTORES MEMOS EOPERMINIONOS, ONMO EL CAMEZO MILTOMOTICO DE MARCIRES O LA
SENALIZACION SORRE LA PISTA DEL RECUERRO A SECORS EN CASA MONIENTO. ÉS DE ESPERAR OUR EL NUMERO
DE OPCIONES SE MICREMENTE MOTARLEMENTE, YA QUE ES
UNO DELOS ASPECTES QUE MAS ESTA TRABAJANDO BIZURSE
CRESTITORS EN ESTOS NOCIMENTOS.

### - COMENTARISTA

Un tol Morray Wallor na sido el encrescido de exirar las vente frienas del guino Caproximagamente una hora de creeración) dur simen frea comentar las incedencias de la caperra. Casí con taga seguridad, Espring, Francia e Italia contaran com versiones po su propio lodona de dichos comentarios, que seran grapadas por coneccias voces de cada mas.

### - NUSICA Y SONIDO

Mine Carbie, misico de Psythosse, de ser a dicardido de componer las doce pistos due molatre el CD del auero. Se esta intentando contratas tuassem albuma due dima canción mas de dos compones cui tarristas amenicanos (Jos Saterani y Stene Via). El tomo o permitina ser escuchado en mino, esténes, Obley Sucresso o O-Souno.

### · DATOS TECNICOS

EL JUEGO ALCANCOMA UMA PRECIBIRCIA DE RETRESCO DE PRUTALLA DE 25 FRANCIS POR SERVIDO EN LA UESSNIM PALL Y 30 EN LA MISC., INC.
VIENON UNOS 150.000 POLLOTROS POR SERVIDO A 255 COLORES. POR OTRO LAOO, TRIDOS LES EMPITOS DE LA CANTREDO PRORAM SER GRANADOS PRIMA SER REPETIDOS PRISTERIORMENTE. PERMITINA TAMBIÉN EL HODO DE DOS JUGADORES LIBICADOS (TODANA NO SE NA UMPLANTADO), ASI COMO DE USO DE LAS MENDRES TEN-PRIS, DEPETIDORES Y TEMPORAMIS ENTERIOS.

### - FUNTE DE DATOS

BOTATION DE CONTINUE CON LA CONACORACION DE FILIT TOLENSION, COU LI NA PROPORCIONADO TREO TIPO DE VIDEOS SORRA LAS PILITOS, CUCHES Y CIRCUITOS.

TAMBIÉN MAN CONTADO CON LA INESTENASLE AYUDA DE UNO DE LOS MAS IMPORTANTES EQUIPOS DEL CIRCUITO (CUYO MONTERE NO HAM DUERRO ENVELAS), LO COR LES DA PERMITERO DIFIEMA DIFERMACION DE PRIMERA MANO SORRE ASPECTES TOTALMENTE DESCUNDICIONS EN UTROS INTIMOS DE ESTE MISSON COMEDO.

encargado de cambiar las marchas o de mostrarnos una guía sobre la superficie que nos indique por qué parte de la ca-

rretera debemos rodar en cada momento. En el modo más alto de dificultad, y por ende el de más realismo, nos en-

frentaremos a carreras casi reales que podrán llegar a alargarse durante más de dos horas. Todo un reto para todos aquellos amantes del mundo de la **Fórmula**1. Por último, queremos hacer mención a un hecho que se está extendiendo últimamente

diendo últimamente en el mundo de los simuladores deportivos. Hablamos de los comentaristas. F1 cuenta también con la colaboración de un número uno de la televisión británica (un señor llamado

Murray Walker) que se ha encargado de grabar casi una hora de tensas narraciones con las que ambientar aún más si

cabe la carrera. Desde Inglatera se asegura que dichas narraciones serán regrabadas en paises como Francia, Italia y España, en los que se espera contar también con comentaristas de primera clase para dicho trabajo.

El juego en la actualidad esta en fase alfa (falta la inclusión de opciones y creación del código para boxes y demás, entre otros), por lo que todavía habrá que esperar, como ya hemos dicho, al próximo verano. De cualquier modo, y viendo lo que las imágenes de que disponemos nos muestran, mucho nos tememos que ésta va a ser una espera paciente pero placentera.

J.C. MAYERICK



# DESTELLATION ASI SE HIZO

MODELADOS COCHES



PARA EL DISEÑO DE LOS MONOPLAZAS SE RECURRIO A LOS
MIL VECES MENTADOS VIDEOS, QUE
DE NUEVO FUERON UNA AYUDA INDISPENSABLE A LA HORA DE TOMAR
HASTA EL MAS MINIMO DETALLE DE
CADA VEHICULO, SOBRE TODO A LA
HORA DE DISEÑAR LAS TEXTURAS.
LOS PASOS QUE SE SIGUIERON EN
LA CREACION DE LOS VEHICULOS FUE-

RON LOS MISMOS QUE EN EL DISEÑO DE LOS CIRCUITOS. LA AERODINAMIGA DE CADA UNO DE ELLOS SE SACO DE LOS DISTINTOS PLANOS QUE RECIBIERON DE LOS EQUIPOS, LO QUE RA PERMITIDO QUE CADA COCHE DISPONGA DE UN DISEÑO TOTALMENTE EXCLUSIVO. LAS TEXTURAS DE LOS MONOPLAZA CUENTAN CON TODOS LOS SPONSORS REALES OUE LO PATRECINAN, A EXCEPCION DE LAS MARÇAS DE CIGARRILLOS QUE, POR MOTIVOS OBVIOS, DESAPARECEN DE TODO EL JUEGO. EL GENIAL ACABADO DE LOS VEHICULOS SE HA CONSECUIDO APLICANDOLES EL GOURAUD SHADING, UNA TÉCNICA DE SOMBREADO QUE PERMITE DOTAR A LOS MODELOS 3D DE UN REALISMO MUCHO MAYOR, CON UNA MEJOR SENSACION DE PROFUNDIDAD. CON TODO ELLO SE HA LOGRADO QUE LOS VEHICULOS GOCEN DE UNA APARIENCIA CASI REAL NUNCA VISTA EN UN JUEGO DE ESTAS CARACTERISTICAS.

CREACION DE CIRCUITOS

Los diecisiete circuitos fueron modelados a partir de los diagramas de que disponia Bizarre y de las imagenes cedidas por Fuji Television. A traves de un editor especial y de las medidas originales se pudo tener un primer modelo 3D del circuito. Tras esto se procedio a incluir elementos como las barreras, bor-

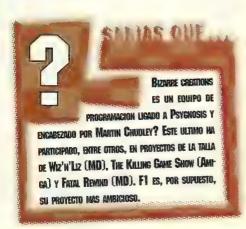


DILLOS Y ARBOLES. EL SIGUIENTE PASO FUE CARGAR EL MODELO ACTUAL EN
SOFT MAGE (SILICON GRAPHICS),
DONDE SE CREARON A MANO EDIFICIOS
Y DEMAS ELEMENTOS URBANISTICOS.
UNA VEZ HECHO TODO ESTO, SE PROCEDIO A CONVERTIR TODO ELLO EN DATOS QUE EL SOFTWARE CREADO POR
BIZARRE PUDIESE INTERPRETAR.

El proyecto F1 comenzó, indirectamente, el día que Bizarre Creations consiguió la licencia de Sony como third party de-PlayStation. Desde entonces se trabajo en el "Slaughter" un proyecto que pretendía explotar al máximo el hardware de la PlayStation. Una vez estuvo todo a punto, se pasó al estudio de toda la información recogida, que incluía 100 horas de video con imágenes de todas las carreras de la temporada 1995, así co-

mo cientos de diagramas en los que se reflejaba, con todo detalle, la aerodinámica de los vehículos, además de las dimensiones exactas de todos y cada uno de los circuitos del mundial. De los vídeos se sacó, por ejemplo, la personalidad de cada piloto, así como la forma de conducir de cada uno de ellos, aunque también permitió conocer con detalle información esencial a la hora de determinar las vistas que iba a incluir el juego y

detalles de los circuitos que los diagramas no reflejaban (sobre todo a nivel urbanístico). Con todo se procedió a la programación en sí del juego, que comenzó con el modelado de todos los elementos gráficos. Al tiempo, Murray Walker (comentarista deportivo) comenzaba a grabar el quión que finalmente permitirá la narración de las carreras, mientras que otro equipo recopilaba todo tipo de sonidos aplicables al juego. En estos momentos, F1 ha entrado en la fase definitiva, en la que se dan los últimos retoques, sobre todo a nivel de opciones. Las vistas, el modo linkado y la entrada en boxes serán, entre otros, los elementos que pongan fin a la programación de este portentoso juego.



# CCUE (SOCER) SOCER PlayStation

"Actua Soccer es el juego de fútbol más dinámico y emocionante del mercado."

"El mejor juego de fútbol de 32 bits, por la calidad de sus gráficos y por su jugabilidad."

"Ahora con Actua Soccer hay fútbol todas las tardes."

"Es tan real que te absorbe y sólo puedes pensar en los goles."

"Los jugadores se mueven igual que los de verdad. La única diferencia es que son más rápidos."

Acción revolucionaria. El movimiento de los mejores

real. Es igual que ver un partido en televisión, pero eligiendo y controlando a los equipos. Y decidiendo su juego. 44 equipos para elegir. Edita tus propias tácticas. Copas, torneos y ligas. Atmósfera real. Juego absorbente. Futbol de verdad.



Featuring











No hav nada virtual en actua

1995 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Gremlin Interactive Limited, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS, England. Tel: (0114) 275 3423.

os usuarios de Saturn podrán disfrutar el mes que viene con el lanzamiento de NIGHT W A R R I O R S :

DARKSTALKER'S
REVENGE. Este es el nombre que tendrá en

Occidente VAMPIRE HUNTER, tal y como ocurriera con el arcade.

Capcom ha realizado la conversión de este título para los 32 bits de Saturn, mientras que los poseedores de PlayStation tendrán que conformarse con la primera entrega de esta serie. La verdad es que

VICTOR MORRIGAN

IT

notan diferencias con la máquina. Todas las mejoras que incluía el original respecto al DARKS-TALKERS están presentes en la versión para Saturn. Cuatro personajes más, que en realidad son dos, Lei-Lei y Dono-

van, ya que la otra pareja está compuesta por Pyron y Phobos, los anteriores jefes finales que, por supuesto, vuelven a jugar el mismo papel en VAMPIRE HUNTER. Para los que no hayan tenido noticia de su existencia, y para refrescar la memoria de los que ya le conocían, pasaré a relatar











DARKSTALKERS pasó bastante desapercibida en las salas de todo el mundo. La segunda parte ha obtenido un mayor reconocimiento, pero sin llegar a la repercusión del buque insignia de Capcom, la saga STREET FIGHTER.

Trasladar los 300 megas que ocupaba el juego original ha acarreado algunos problemillas. Los programadores han optado por tomar el mismo camino que con X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM: sacrificar algunas animaciones para que el hardware de Saturn pueda gestionar sin ningún tipo de fallo los gráficos y movimientos de lo que aparece en pantalla. El resultado es envidiable, ya que apenas se





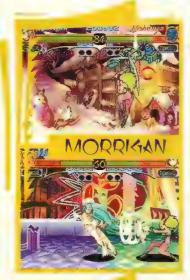




### JAPAN

TA CA-LLA CULTUMADORES NA AUMENTADO PLESTA DATREGA LOS ANTERORES DEFIS ENATES, PAOBOS - PAROA, PUEDEN SUR SELECCIONADOS COMO CARACTERES - GARAGES





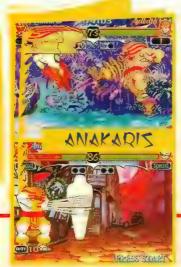


















### 73 74 (1)



el resto de innovaciones. Aunque el sello de STREET FIGH-TER está patente en todos los personajes a la hora de ejecutar sus movi-

mientos, a diferencia

de éste y de DARKSTALKERS, los ataques del adversario pueden ser blocados en el aire. Pero la novedad más importante es la posibilidad de ejecutar *Combo Chains* utilizando simplemente patadas y puñetazos. No es necesario rellenar una sola vez la barra para ejecutar los golpes especiales, podréis acumular hasta nueve de estos movimientos. No creo que sea ne-

cesario alabar los extraordinarios gráficos

del juego, en los que es fácil reconocer el estilo a que Capcom nos tiene acostumbrados. Quizá el aspecto que ha salido perdiendo, como suele ser habitual en estos casos, es el sonido.La máquina había hecho uso de la tecnología Q-Sound, consiguiendo un efecto envolvente en los jugadores que no será posible obte-

ner en casa a menos que poseáis un excelente equipo de música. En

breve esperamos ofreceros una *review* detallada sobre las excelencias de **VAMPIRE HUNTER**.

R. DREAMER





### ZDECIAL





















### VAMPIRE HUNTER

LINEUPAR LOS PERSONAJES CON PARDON

LINEUPAR LOS PERSONAJES SON

PERESONANTES Y SENGLLOS DE REALIZAR.

ALCO QUE AGRACICIRAN LOS MINOS DIFIRIOS.

SEGA the GAME is NEVER Over.



Sega Saturn ofrece a sus fieles los mejores juegos en exclusiva, nadie más te los puede dar, son virgenes, son para tí.























EN EL SEGUNDO EPISODIO PODREMOS AR UNO DE LOS ESCENARIOS DE



bio de uno de los personajes centrales, el

dragón, al que veremos crecer a lo largo

de las fases. Así empezaremos controlan-



EL FABULOSO ENTORNO GRAFICO DE

do a un jovencísimo «dragonzuelo», que aún no puede volar. Con él aprenderemos el arte del despegue hasta que en los últimos escenarios el tamaño del dragón sea muy superior al de la primera parte. Los es-

cenarios se mueven

con una fluidez y suavidad insospechados, dejando atrás todo lo visto hasta ahora en Saturn. En cuanto al desarrollo, éste es mucho más

variado que nunca, ya que gracias a los distintos estados del dragón atravesaremos los decorados a pie o volando, y po-

dremos mover al dragón hacia los lados para esquivar, cosa que era prácticamente imposible antes. También se altera sensiblemente el sistema de cambios de vista, ya que aparte de las cuatro anteriores, dispondremos de una cámara inteli-

gente que nos ofrecerá una mejor panorámica de la acción.

THE PUNISHER



UNA DE LAS NOVEDADES DE ESTE

### PANZER DRAGOON ZWEI







SEGA the GAME is NEVER Over.















SEGA the GAME is NEVER Over.

Nonrarás
a tu
padre
y a tu
madre
49.900\*

Precio recomendado





ualquiera que lleve más de diez minutos en esto del videojuego sabe que por cada juego que sale en Europa, salen al menos diez en Japón.

Esa proporción tan ventajosa para el usuario nipón le permite disfrutar de una cantidad y, sobre todo, de una variedad de títulos que aquí sólo podríamos alcanzar a soñar tras una opípara cena bien regada de licores.

GALAXY FIGHT para Saturn, si Sega España u otra compañía distri-

buidora no se deciden a traerlo, será uno de tantos juegos que se queden al otro lado de nuestras fronteras. Los aficiona-

dos a los juegos de lucha y las recreativas recordarán fácilmente este programa de Sunsoft, que hace algún tiempo también salió para Neo Geo CD. Esta última versión es una buena referencia para que podáis haceros una idea exacta de lo que veremos en Saturn, ya











sa no ha introducido prácticamente ningún cambio. Si acaso hubiera que destacar alguna variación, y esta sería mínima, habría que hacer referencia al zoom in-zoom out que acompaña a la acción y que, por su fluidez y suavidad, es uno de los mejores que hemos visto para Saturn. Esto y algunas imágenes nuevas presentes durante la carga son lo único reseñable en un juego que mantiene la misma estructura, idéntico nivel de dificultad e iqual diseño gráfico. Conviene recordar que GALAXY FIGHT puede presumir, entre otras cosas, de tener el plantel de luchadores más variopinto, dispar y peculiar del mundillo de los juegos de lucha. Por lo demás, repite las pautas más clásicas del género con el típico modo historia y versus, escenarios amplios, llaves espectaculares, un ritmo frenético, algunos personajes sorpresa y la presencia de un Jefe Final intratable. Si queréis saber más de GALAXY FIGHT, estad atentos a estas páginas en próximos números.

DE LUCAR









SEGA the GAME is NEVER Over.



Amarás estos 2 juegos como a tí mismo.















### 7 75 (7)





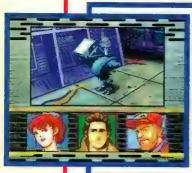


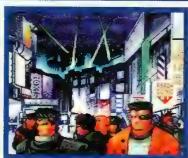












a más celebrada contribución de Konami al mundo de las videoaventuras continúa triunfante su andadura por todos los sistemas de ocio doméstico. Tras arrasar el pasado año en su adaptación a Mega CD, y con anterioridad en PC Engine Duo y MSX, el mito SNATCHER se hace extensible ahora a PlayStation en una espectacular conversión en la que destaca por



### SNAT (HER















derizado.







encima de todo las mejoras gráficas respecto al original. Dos intros generadas por ordenador, un mayor colorido y la sustitución de algunos sprites (como el del robot Metal Gear) por imágenes renderizadas, son las principales novedades que incorpora esta versión *PlayStation*, que ve la luz ocho años después del **SNATCHER** original, concebido en 1988 para el *PC-8801* de **Nec**. Un largo periodo

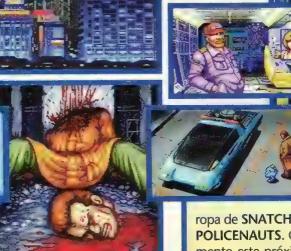


ca distribuida en occidente) sobre la desaparición de algunas escenas algo subidas de tono y otras bastante violentas no tiene cabida en esta versión *PlayStation*, en la que los unicos límites los pone nuestra propia moral y nuestro estómago. Por desgracia, tanta libertad se ve cortada de tajo por la gran cantidad de texto en japonés presente a lo largo y ancho del juego, algo que podría quedar



de tiempo que no ha hecho sino aumentar la leyenda en torno a

esta aventura cyberpunk en la más pura línea BLADE RUNNER, que podemos disfrutar además totalmente libre de censura, al menos en la versión japonesa. La gran controversia suscitada con la entrega de *Mega CD* (la úni-



solventado si se confirman los rumores de la distribución en Eu-

ropa de **SNATCHER** y el no menos explosivo **POLICENAUTS**. Confiando en que este momento este próximo, sólo nos queda resignarnos y babear.

**NEMESIS** 







fundibles y con personalidad propia. Pero también posee otro apartado que lo distingue de otros títulos, y es el musical, con una cuidada selección de temas compuestos por conocidos grupos de las islas. Estas melodías, junto con los efectos especia-

les, son el entorno sonoro ideal para

los oídos más exquisitos.

Hemos querido dejar para el final la piedra angular de todo gran programa: la jugabilidad. Al igual que en *PlayStation*, WIPE OUT para *Saturn* es un juego que requiere técnica y muchas horas de práctica para cogerle el pulso a los controles. En es-







manponit n 62 conocido bou 2n man6ausé sið sað baua 2nbéuau sau 26ubéuséausé op2, genío séuquémo? dné pacéu









El gispo pantivo de dne uo pad dniupo malo" adni banése nu anpéupiso čatračmo. ≥i alònieu dniene ĉapen fo dne

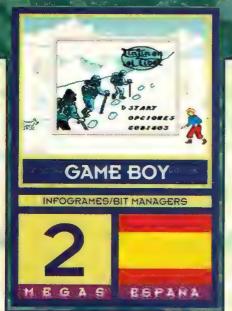


ta versión los choques parecen haberse suavizado, y la sensación de parón que en algunos casos llegaba a desesperar en *PSX*, resulta menos frustrante.

En fin, que la primera transfusión de PlayStation a Saturn ha sido un completo éxito que esperamos se repita en breve con DESTRUCTION DERBY. Hasta esa fecha los usuarios de Saturn pueden amenizar sus jornadas lúdicas con uno de los juegos más genuinos de esta década y que a muchos, a pesar de sus perceptibles diferencias, les cautivará.

**DE LUCAR** 





a llegada de TINTIN EN EL TIBET para Game Boy pone de manifiesto, una vez más, las excelentes cualidades del equipo de programación español Bit Managers, que han sabido convertir casi al dedillo cada uno de los detalles que hacían de su homónimo en Super Nintendo un muy buen juego. Y

# IDEE

Algunos personajes del juego dialogan con Tintin.



¡Un juego de Bit Managers con una fase de río!



INTINENELI



Los puzzies también aparecen en Game Boy.



Un sencilio marco para el modo Super Game Boy.

tras ver esta primera versión que ha llegado a nuestras manos, debemos reconocer que, en determinadas circunstancias, le han echado mucha más imaginación que los programadores de Infogrames. Para empezar, han consequido compactar, en tan sólo dos megabits, quince estupendos niveles llenos de colorido (gracias a Super Game Boy), mientras que por otro lado han incluido un gran número de cinemas entre nivel y nivel, todos ellos fieles reproducciones del comic original. Sólo nos queda por ver si la difcultad definitiva va a ser igual de endiablada que la que hemos tenido que soportar en esta versión beta, algo que (a tenor de lo visto en Super Nintendo) parece imponer la propia compañía fran-

J.C.MAYERICK











### L YETI



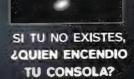




ENCENDERAS TU CONSOLA,



ENTRARAS EN LA PREHISTORIA,





SI TUS PADRES NO HUBIERAN NACIDO,



TU NO EXISTIRIAS,



LUCHARAS CONTRA LOS EGIPCIOS,



SI NO TIENES ANTEPASADOS, TUS PADRES NUNCA HABRIAN NACIDO,



PERO..., SI ACABAS CON TODOS LOS HABITANTES DE LA EDAD MEDIA, ACABARAS CON TUS ANTEPASADOS,



ACABARAS CON TODOS LOS HABITANTES DE LA EDAD MEDIA,













os amigos de los juegos con mucha acción, artillería pesada y decenas de complejas misiones tendrán dentro de poco tiempo un nuevo cóctel para degustar en *PlayStation* y *Saturn*. El juego en cuestión se llama SHELLS-HOCK, ha sido programado por los británicos de Core Design y es un arcade de tanques con perspectiva subjetiva y excelente ambientación gráfica. La acción del programa se sitúa en el año 1997 y en la ciudad de Nueva York, donde un grupo de mercenarios requiere de tus servicios para luchar contra el terrorismo internacional, la corrupción y los gobiernos opresivos. Como en la vida real, esta lucha va a ser absolutamente desigual y te obligará a enfrentarte a fuerzas muy superiores en número. Misiones en las que sólo pueden sobrevivir los más preparados. La mecánica, por lo tanto, parece sencilla: acabar con ellos antes de que ellos acaben contigo. Si conseguimos completar la misión y recogemos todas las cajas dispersas por el campo de batalla podremos mejorar el armamen-

to, blindaje y motor de nuestro tanque.

SHELLSHOCK cuenta, ya lo hemos dicho, con un espectacular diseño gráfico con escenarios variados, realistas y ricos en detalles y elementos tanto móviles como estáticos. Pero

todo esto daría igual si no lo hubieran acompañado de un excelente y fluido movimiento de pantalla, unos giros suaves, un control sencillo y preciso, unos efectos sonoros contundentes y unas explosiones de proporciones auténticamente salvajes.

**DE LUCAR** 

# Y CAMBIA EL RUMBO DE LA HISTORIA.



# SECRET OF EVERMORE

LA AVENTURA MAS LARGA A TRAVES

DEL TIEMPO

Entra en el mundo de Evermore y sentirás el poder de la máquina del tiempo creada por el profesor Ruffleberg. Pero, iten cuidado! un descuido, un destino erróneo o un falso amigo pueden llevarte a provocar la absurda situación de no haber existido nunca. Un viaje alucinante a través del tiempo donde tendrás que resolver multitud de enigmas en 20 localizaciones distintas, contarás con 18 poderes especiales para enfrentarte a 45 tipos de enemigos diferentes y a 20 super enemigos al final de cada fase. Tendrás que ganar más de 1000 combates y sólo así podrás volver al presente, sin haber destruído ni tu pasado ni a ti mismo.

Contarás con un fantástico **LIBRO DE PISTAS** de 76 páginas con la guía completa del juego, 388 pantallas, 29 mapas y 120 ilustraciones por si en algún momento sientes que te flaquean las fuerzas.

TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO. No podía ser menos. Tendrás todos los textos de pantalla en castellano, con: •más de 644.000 bytes de textos en pantalla •42.846 palabras •el equivalente a 235 páginas de tamaño A4.





Nintendo

Nintendo España, S.A. Pº Castellana, 39 - 28046 Madrid



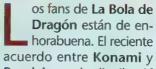
luo mintenso response. Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo. (91) 319 22 44











Bandai para la distribución en todo el continente europeo de los títulos producidos por esta última va a dar sus primeros frutos con la llegada en formato PAL del sensacional DRAGON BALL Z: ULTI-MATE BATTLE 22. Aunque todavía se desconocen algunos detalles de la conversión, como por ejemplo el idioma al que va a ser traducido del japonés (todos los anteriores DRAGON BALL fueron traducidos al francés) sí os podemos ase-







gurar que la llegada de este soberbio beatém-up para PlayStation es inminente. Una buena noticia para los seguidores de Akira Toriyama, los del manga original, y cómo no, para la abultada legión de fanáticos de los arcades de lucha que poseen la máquina de Sony. Todos ellos podrán disfrutar al fin de una de las conversiones de manga a videojuego más sorprendentes de los últimos años. Por

ello, y a pesar de haberos «dado la brasa» en los último meses con este título a través de esa gran, grandísima sección llamada MANGA ZONE, no hemos querido perder ocasión de dedicar otras dos páginas más a esta explosiva mezcla de gráficos bitmap, polígonos y texture mapping, en la que podremos encontrar a los personajes más famosos de la saga **Dragon Ball**. Desde los carismáticos Son Goku y

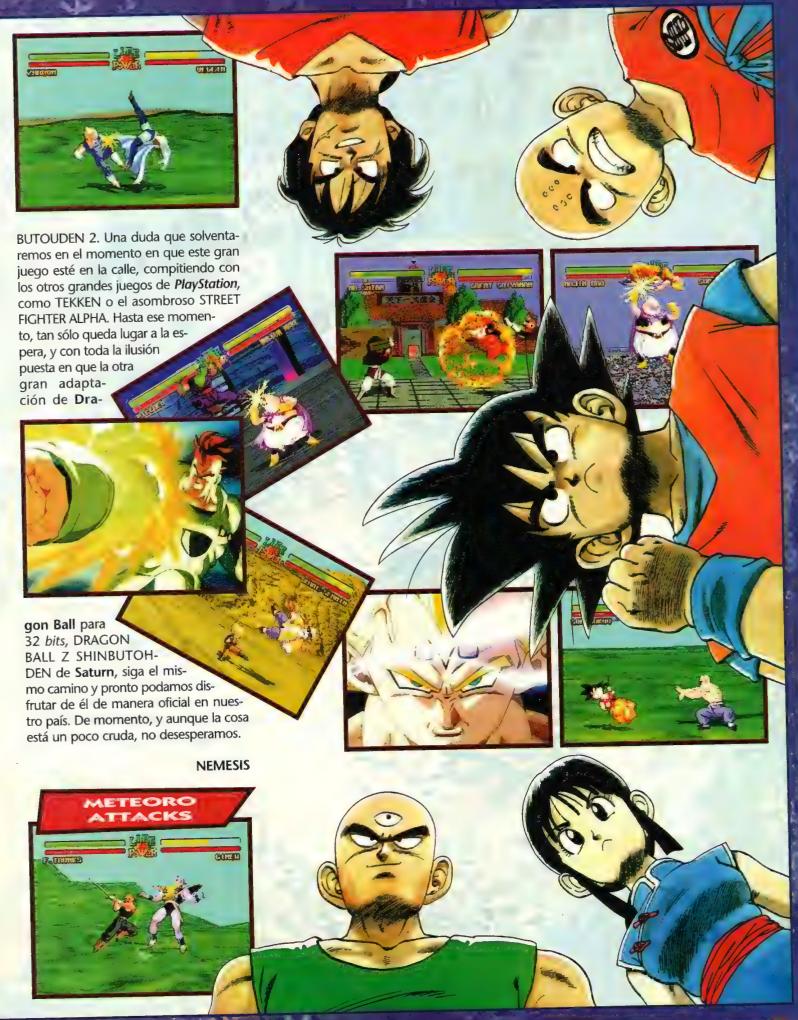
Vegeta hasta Bu (en sus dos estados), Piccolo, Son Gohan, Trunks...hasta llegar a 22 luchadores distintos. Precisamente, otro de los aspectos sin confirmar de la adaptación a PAL es si para seleccionar a los cinco luchadores secretos que componen el resto del elenco del juego será necesario aplicar el truco o si Bandai permitirá escogerlos desde el principio, como ya hizo en DRAGON BALL SUPER

#### DENTRO DE MUY, MUY POCO...



La llegada a Europa de DRA-GON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22 coincide con la aparición de las primeras imágenes del que será el segundo título protagonizado por Son Goku, Piccolo y cia. para PlayStation y Satum, también bajo el sello de Bandai, y cuya principal novedad reside en los combates en 3D.







#### THAT OLD ARMY GAMP





El perro galopante es una de las mejores demostraciones gráficas que se pueden encontrar hoy en día.

# TOY STORY









ROD ALORI



GGO SIIGGI



s, quizá, una de las películas más esperadas por todos los aficionados al cine y más aún por todos aque-

MIGHTMAR? BUIL



A BUIL GLID





ROVOIGO OF THE TOYS



RUI ROI. RUI















guir exactamente igual aunque decantándose siempre hacia Mega Drive (también faltan algunas músicas en Super), algo que no deja de ser lógico si tenemos en cuenta que, como sus propios programadores nos han comentado, Trave-Iler's Tales siempre ha sido una compañía a la que se le han dado mucho mejor las producciones para la consola de Sega (sus dos títulos anteriores MICKEYMANIA y SIR GALAHAD son la mejor prueba). De cualquier forma, TOY STORY para Super Nintendo tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los mejores juegos del año, sobre todo si a última hora se solucionan esos pequeños defectos que







BULL BATTLE



La calidad gráfica sólo es comparable a las dos entregas del DONKEY KONG COUNTRY de Nintendo y Rare.

hemos comentado, algo

que, siendo sinceros, es

El mes que viene os habla-

remos en profundidad sobre

este juego, pero mientras tan-

to, espero que ya hayáis podi-

do disfrutar de la película de

Pixar/Disney que, como ya sa-

bréis, se estrenó el pasado mes

en nuestro país (algún listillo

como The Elf os dijo que se

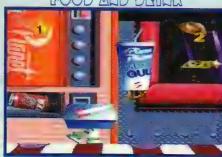
presentaría en España en el

J.C.MAYERICK

mes Mayo).

muy poco probable.

FOOD AND DRING



DESIDE THE SLAW MACHINE



SID'S WORTBREGI



THE GLAW







#### DOCTOMAL













# SECRET OF EVERMORE



La llegada del segundo Action RPG traducido al castellano para Super Nintendo viene acompañado de una euforia sin precedentes. Los contados cartuchos de este tipo que traspasan nuestras sólidas fronteras y el enorme prestigio de Squaresoft así lo han querido.

a gran acogida de SECRET OF MANA y sobre todo de **ILLUSION OF TIME** parece haber abierto el apetito y la sed de aventuras a decenas de miles de usuarios en nuestro pais. El título que nos ocupa puede suponer la consolidación absoluta del género ARPG (Action Role Playing Game) en España. Atrás quedaron títulos de posible traducción al castellano, como EARTHBOUND, CHRONO TRIGGER o FINAL FANTASY III, ambos de una calidad superior a SOE, todo





La intro de SECRET OF EVERMORE nos narra los hechos sucedidos en Podunk hace treinta años y también en la actualidad.





hay que decirlo, y de los que tendremos que olvidarnos definitivamente. Pero dejemos nuestro muro de lamentaciones particular e introduzcámonos de lleno en el reino de Evermore acompañados, asesorados y atormentados, en el buen sentido de la palabra, por las inquietas mentes de los programadores de Squaresoft USA. Después de compartir varias horas y días con **SECRET OF EVERMORE** se puede deducir que los programadores de Squaresoft USA han evitado todo tipo de contagio con la estética orien-









#### **PREHISTORIA**

El reino oficial de Elizabeth "ojos de fuego" esconde tres *Final Bosses*, ocho fórmulas mágicas y un asequible laberinto en el pantano.

## SUPER NEW TENTO a fondo

ACTION RPG







#### SECRET OF EVERMORE

#### ANTIGUA

Horacio Inundacio es el creador de este milenario reino en el que encontraréis once fórmulas de alquimia y cinco enemigos finales.

#### CRUSTACEA



DESIERTO



MERCADO





MINI EL BARBARO



COLISEO





PIRAMIDE



ESTATUA



ESFINGE





HORACIO



CUEVA MISTERIOSA



MEGATAURO







En el interior del templo de Colosia y en la gran pirámide seréis sometidos a todo tipo de pruebas, duelos y desafíos.







## GOTICA

Este microclima medieval regentado por Camelia Azul nos ofrece siete Final Bosses y nueve fórmulas mágicas de alquimia.

# ondo









Pozo































## Tu Mascota...













#### ... EN PREHISTORIA





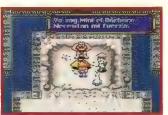


## **ALQUIMIA**





tal para realizar un título que acude continuamente en busca de la mentalidad, sociedad y costumbres occidentales. Quizá éste sea el secreto del gran éxito de SOE en Estados Unidos y que bien podría extenderse al territorio europeo. En esta ocasión los programadores han contado con 24 megas (los mismos que Fl-NAL FANTASY III o EARTH-BOUND), para crear un complejo escenario dividido en cuatro grandes épocas/regiones. La ambientación gráfica y sonora lograda no alcanza por muy poco las altísimas cotas de calidad de los últimos lanzamientos japoneses, pero sí supone una evolución clara y notable sobre ILLUSION OF TIME. Ya que he mencionado este último, me gustaría aclararos que SOE es muchísimo más largo, completo y complejo que la creación de Enix, pero también es un juego más frío y carente de esas sensaciones y vibraciones que la genial obra maestra de Enix supo transmitir con gran



emotividad. El diseño del protagonista y el de ciertos enemigos del juego denotan cierta prisa por acabar el producto a tiempo, y le alejan de los perfectos e impecables diseños japoneses. Por lo demás, todos los escenarios están perfectamente realizados y con una exquisita utilización de la extensa paleta cromática de SNES. Retornando al tema







## EL PLANEADOR





Para conseguir las tres piezas que nos pide el inventor tendremos que surcar los cielos en este frágil avión.







## **OMNITOPIA**

Para completar el futurista mundo del profesor Ruffleberg tendremos que destruir de nuevo a todos los enemigos del juego y al robot del profesor Sebastrón.

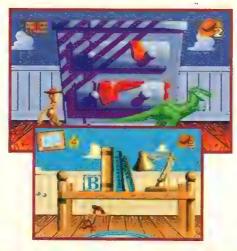


musical, no me cansaré de mencionar el excepcional trabajo de un acertadísimo Jeremy Soule, que gracias a su espléndida banda sonora logra elevar muchos enteros el resultado global del juego. Y he aguí que llegamos al punto más importante del comentario, la jugabilidad, en donde se juzga si las alegrías audiovisuales han sido utilizadas para maquillar un título mediocre o para ensalzar aún más el resultado final del producto. No os preocupéis, porque en este aspecto SECRET OF EVERMORE alcanza sus máximas cotas de calidad y sería conveniente destacar su gigantesco y lógico mapeado, el perfecto control de los protagonistas, la novedosa utilización de la alquimia, la gran cantidad de Final Bosses o la más que ajustada dificultad que nos hará compartir con él muchísimas horas, tantas que llegaréis a confundir en más de una ocasión la vigilia con el sueño. Aunque quizá la característica más importante, y que para muchos pase desapercibida en un principio, es la correcta e impecable traducción al castellano de SOE, un valor añadido de Nintendo para que todos los usuarios puedan disfrutar con este nuevo y completo Action RPG y su completo y lujoso libro de pistas.





os omnipotentes estudios
Disney han cambiado los dibujos de toda la vida por gráficos generados por ordenador. El resultado de este interesante experimento es TOY
STORY, y su responsable John Lasseter,
un ex-empleado de Disney que después
de trabajar como animador en el film
Tod y Toby fichó por Pixar, una de las
compañías pioneras en la animación por
ordenador que pertenecía a Lucas Film.
Con Pixar logró varios Oscar por sus cortos TIN TOY y RED´S DREAM. Disney llamó a su puerta y empezó la cuenta atrás



para esta gran producción. Ciento diez mil fotogramas, ochocientas mil horas de programación, un trillón de *bytes* de memoria y los ciento diez ordenadores de **Pixar Renderfarm** trabajando las veinticuatro horas del día han sido necesarios para la producción de esta película. Para la versión videojuego, **Disney** ha confiado el proyecto a **Traveller** 's **Tales**, creadores del fenomenal MICKEYMANIA. **TOY STORY** es variado, original y divertido. En primer lugar, estamos ante el cartucho que más estilos de juegos aúna. Tendremos fases de conducción vistas desde arriba, locas carreras contra el





un julgor especial. Asaltado por la curiosidad recojo el cartucho del suelo, quito las telarañas a la consola y la

felevisor. Algo increible está sucediendo en la

pantalla. Su nombre es TOY STORY

















ARCADE





Necesitarás encontrar las pilas para que no se pare tu coche.



BATTLE OF THE MUTANT TOYS



Woody debera enfrentarse con los juguetes mutantes de Sid.

#### EGO CHECK



Demuestra a Buzz Lightyear quien es el mejor muñeco.



..........

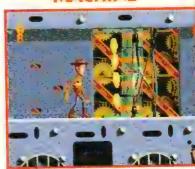
FOOD AND DRINK



Andar por un salón recreativo dentro de un vaso no es fácil.

## INSIDE THE CLAW MACHINE

. . . . . . . . . . . . . . . . . . .



El interior de una máquina tragaperras puede ser peligroso























# BUZZ BATTLE



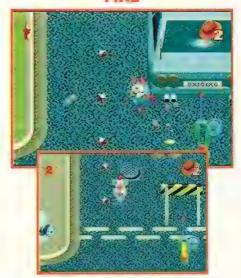








#### LIGHT MY FIRE



A bordo del coche. Buzz y Woody intentan alcanzar a Andy.

tiempo, pasadizos tipo DOOM, vuelos por las alturas, etc... Todo tiene cabida en este grandioso juego. De los *sprites* se han encargado el mismo equipo que ha diseñado los personajes del film, realizados con un detalle y colorido insospechado. Los fondos, al igual que ocurría en MICKEYMANIA están realizados en impecable 3D, de manera que todos los decorados se desplazan en perspectiva. Algunas fases como la de *Day-toy-na* o *Really inside the claw machine* nos muestran rutinas de programación nunca vis-

#### NIGHTMARE BUZZ

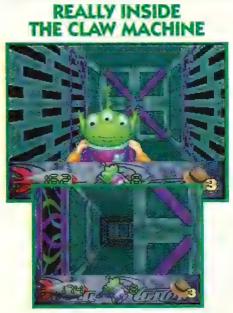


La peor de tus pesadillas, Buzz convertido en jefe final.

tas en la consola de **Sega**. En cuanto a la jugabilidad, es simplemente soberbia, aunque nada es perfecto y estas fases resultan algo cortas. La genial partitura que **Randy Newman** ha compuesto para la película está reproducida fielmente gracias a las habilidades de **Allister Brimble**, que en esta ocasión se ha salido de su estilo discotequero habitual. **TOY STORY** es un juego maravilloso que nos recuerda que aún quedan cosas por inventar en los 16 bits.

THE PUNISHER

## THE CLAW MACHINE



Localiza los muñecos alienígenas y devuélvelos al interior de la máquina.



Impide que Sid, a los mandos del gancho, agarre a tu amigo Buzz.





# SATURN-PI-AYSTATION





BEAT'EM-UP

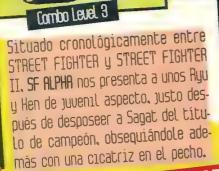


X

Se accede a ellos a través de una barra de energía situal da en los bajos de la pantalla. Esta irá creciendo a medida que ejecutemos golpes y magias, hasta completar sus

de potencia.
Desde el modo
Automático.
Los Super Combos sólo alcanzan el pri-

combo Level canzan el primer nivel, pero si nos situamos en el modo manual, en el
que se llega hasta el segundo y tercer nivel, iniciaremos
un baile de golpes tan espectácular como mortífero.



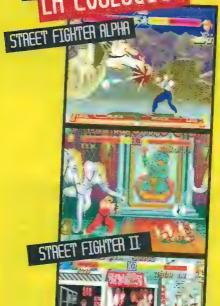


Bison

Este modo de juego te permitirá entrenarte en el uso de

los Super Combos y en todo tipo de llaves y magias especiales. No dudes en utilizarlo.





ha permitido a
Capcom incluir en las versiones PlayStation y Saturn
todos los frames
y la animación

del arcade original, sin tener que hacer por ello extraños malabarismos con la RAM de la consola. Y aunque se le puede achacar al juego poca variedad de escenarios, todo queda compensado a la hora de disfrutar con los espectaculares Super Combos, en la que toda la pantalla se llena con una prodigiosa eclosión de golpes, patadas y llaves de mortales consecuencias. Otro de los grandes aciertos de Capcom a la hora de realizar la conversión ha sido, sin duda, la posibilidad



conseguirlos

entre la música de la máquina original y otra totalmente exclusiva de la versión doméstica, que aprovecha al máximo las virtudes de CD y la magia del QSound. Con ella (si tienes el acierto de conectar la consola a un equipo HiFi) conseguirás convertir tu habitación en un auténtico delirio sonoro, con el que podrás disfrutar como una perra peluda con las versiones

drás disfrutar como una perra peluda con las versiones remezcladas del algunos de los temas musicales más le-





#### STREET FIGHTER ALPHA

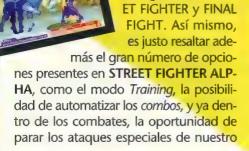


Fuerte pero Lento

Discípulo de Sagat.
Adon es el otro personaje rescatado del
STREET FIGHTER original. Con una técnica
imbatible, convierte cada patada en un
auténtico
proyectil.

Agil y mortal

Con la herida de su pecho todavía reciente.
Sagat ha jurado vengarse a cualquier precio de Ryu, el joven luchador que le humillo en el anterior torneo de STREET FIGHTER. Fuerza y calidad no le Faltan para ello.



gendarios de las sagas STRE-















A pesar de su marujil
aspecto, Rose es uno
de los personajes más
Fuertes del juego, gracias sobre todo a sus
increíbles poderes mágicos, capaces de
absorber incluso el Hadoken de Ruu.



enemigo gracias a los Alpha Counter Attack. Con todos estos elementos, Capcom ha conformado una de las mejores conversiones de recreativa jamás realizadas para el mercado doméstico, de adquisición obligada para los aficionados a los arcades de lucha, y cómo no, para los numerosos seguidores de esa leyenda llamada STRE-ET FIGHTER.

STREET FIGHTER.

**NEMESIS** 





Tras ayudar al alcalde
Haggar a limpiar Metro City,
el protagonista de FINAL
FIGHT participa por primera
vez en el torneo STREET FIGHTER
para demostrar que la

para demostrar que la técnica y la velocidad valen más que la fuerza bruta.



Chun Li alcanza en este juego sus mayores cotas de poderío Físico y técnico, tanto por los letales Hikkoken, como por la Fiereza y velocidad que imprime a cada golpe, envolviendo al contrario en una lluvia de patadas sin Fin.



# 900000

Con este compacto, inicialmente creado para PC, continúa la avalancha de simuladores de fútbol para PlayStation. Su lanzamiento, el primero de la nueva saga deportiva de Gremlin, es una alternativa competitiva con los últimos lanzamientos de la consola de Sony.

remlin cuenta con escasos antecedentes en el terreno deportivo, ya que únicamente pueden citarse las tres versiones diferentes de TOP GEAR, NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP y NIGEL MANSELL'S INDYCAR SERIES. Sin embargo, está dispuesta a lanzar una serie de juegos deportivos para las nuevas consolas de la que este compacto es el primer representante. ACTUA SOCCER, inicialmente creado para PC, llega al mercado en una época de vacas gordas en el género futbolístico. A pesar de que la próxima Eurocopa aún esta lejos, ya han aparecido en el mercado español grandes títulos como STRIKER 96, FIFA'96 y GOAL STORM. El programa de Gremlin se presenta como una alternativa a estos juegos, en el que aparecen 44 selecciones nacionales con sus jugadores reales. Lo más desta-





# PLAY5TATION a fondo



#### DEPORTIVO



cado es que el comentarista nombra a cada uno de estos futbolistas cada vez que tocan el balón, tal y como sucede en el mencionado FIFA 96. Los efectos de sonido se completan gracias al magnífico ambiente logrado con los gritos de ánimo del público. En el diseño gráfico han participado futbolistas profesionales, como el guardameta Chris Woods, logrando unas animaciones dignas de elogio. Todos los aspectos que rodean la elaboración del compacto son recogidos en un extenso vídeo, similar a los aparecidos en algunos programas de Mega CD como SLAM DUNK o PRIZE FIGHTER. El control del juego no es demasiado complicado, basándose en cuatro botones, dos más que en la beta que ofreci-

mos hace algunos meses, y sin que la combinación entre ellos consiga modificación alguna. En un primer contacto puede parecer que la dificultad es demasiado elevada, sin embar-

Con este programa Gremlin quiere crear una saga deportiva.





Odroved ites

alicientes de (uego es el de

contar con 4

seleciones















## fondo



#### ACTUA SOCCER



los, la variedad de perspectivas es uno de los elementos que no puede faltar en ningún simulador deportivo. Para ello se recogen seis cámaras diferentes, la posibilidad de variar la distancia de los planos en cada una de ellas y los continuos cambios de vista que se producen durante el juego de forma automática. Mención especial

merecen la perfecta reproducción de los uniformes, la variedad de estadios incluidos y detalles como los diferentes criterios arbitrales o que la capacidad de los jugadores venga determinada por ocho parámetros, entre los que se incluyen la disciplina o la visión de juego. Dos idiomas, inglés y francés, y tres competiciones diferentes sirven de colofón a un programa que inicialmente no impresiona, pero que en un análisis más detallado se sitúa a la misma altura que los restantes juegos de fútbol aparecidos hasta ahora para PlayStation. A la espera del prometedor ADIDAS POWER SOCCER es una alternativa muy competitiva y que muchos sabrán apreciar en toda su dimensión.

JAVIER ITURRIOZ



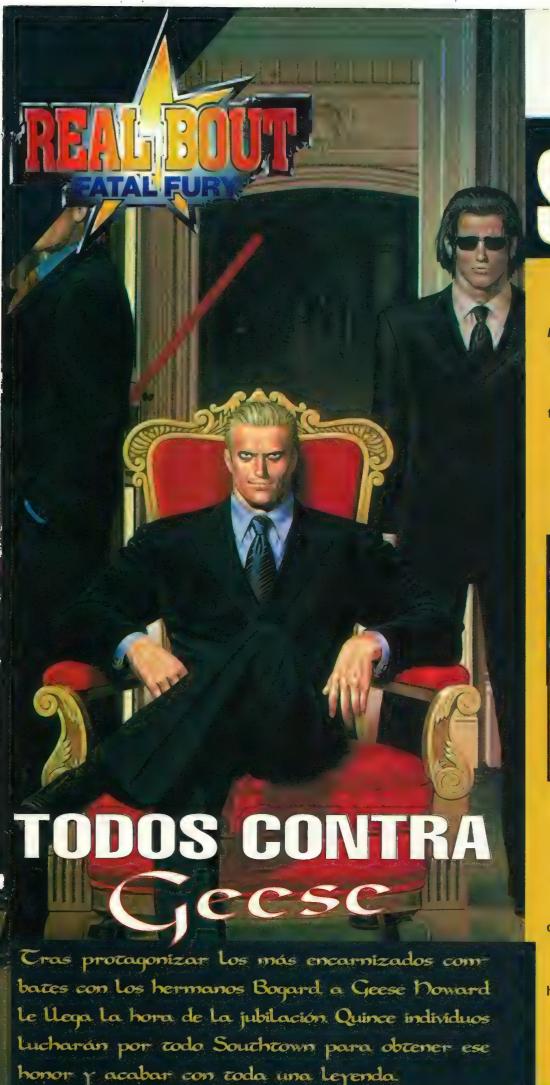
cuatro

botones



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por las organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.





in dar ni un segundo de tregua ni descanso, SNK continúa su imparable carrera de lanzamientos de arcades de lucha para Neo Geo CD. Si el mes pasado tuvimos el honor de disfrutar de los sagaces comentarios de R.Dreamer sobre el sobrecogedor SA-**MURAI SHO-**DOWN 3, el mes de Abril es testigo de la

aparición de un nuevo capítulo de la saga FATAL FURY, esta vez enmascarado bajo el enigmático sobrenombre de **REAL BOUT.** Y es que a la compañía con sede en Osaka le parecía demasiado pronto para sacar la continuación de FATAL FURY 3, y ha preferido, como ya hizo con el mítico FATAL FURY

STOTAL COTEON WAS DIRECTED AND THE COLUMN OF THE COLUMN OF

SPECIAL, hacer de esta nueva entrega un capítulo aparte dentro de la famosa saga de los Hermanos Bogard. Eso no significa que no encontremos en él a todos los luchadores que la han hecho famosa, sino todo lo contrario. REAL **BOUT** supone el reencuentro de

viejos y queridos personajes, como Billy Kane, Duck King o Kim Kap Kwan con todos y cada uno de los luchadores que participaron en el explosivo FA-TAL FURY 3, incluidos los jefazos finales que no pudimos seleccionar, como Ryuji Yamazaki o Jin Chon Shu. A este último se le



BEAT'EM-UP







## HI WISCOME

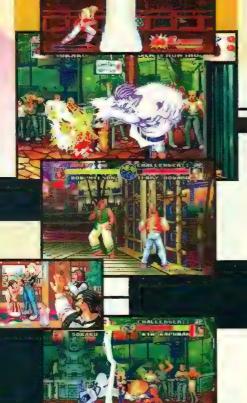
Combina sin piedad y con acierto series de patadas y puñezazos y emobierás a tu oponente en una Unia constante de golpes de letales consecuencias.

une ahora su
hermano Jin
Chon Shu, una
aportación totalmente inédita
dentro del universo FATAL
FURY, y una verdadera mala bestia dotada de
una prodigiosa
habilidad para
infringir toda cla

se de dolor. Con ellos, el número de luchadores alcanza la friolera de 16, seis más que FATAL FURY 3, lo que ha obligado a SNK a superar por primera vez la mítica barrera de los 330 megas. Aquel viejo



mensaje que hacía su aparición cada vez que encendíamos nuestra *Neo Geo* de cartuchos y que ponía el límite de la locura en 330 megas ha pasado a ser historia con esta explosión de adrenalina en estado puro que ha desencadenado







una verdadera fiebre en los salones recreativos. Incluso aquellos puristas que renegaban de FATAL FURY 3 han tenido que sepultar su lengua en un kilo de estiercol de burra ante la tremenda jugabilidad, innovación y

Bogard y una

cuadrilla entera

que no dudarán

en darse de tor-

tas por las calles

con tal de conse-

guir el honor de acabar personal-

mente con Gee-

se. Un trepidante enfrentamiento de todos contra todos, a espaldas del torneo King Of Fighters, en el

de Southtown

de luchadores

espectacularidad que hace gala en todo momento REAL BOUT.

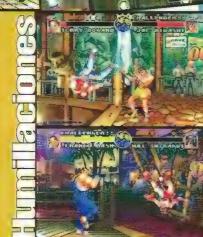
Esta nueva aportación de SNK al mundo de los beat'em-up viene marcada por una idea común: acabar de una vez por todas con Geese Howard. Tras recuperar sus negocios y el dominio de los bajos fondos en FATAL FURY 3, el villano por excelencia está a punto de conocer su final a manos de los hermanos



caleras. Y es que como pronto descubriréis, en REAL BOUT la lucha de igual a igual no es siempre el mejor camino hacia la victoria. Por primera vez dentro de un FATAL FURY, SNK ha incluido la posibilidad de arrojar al contrario por cualquiera



de los dos límites de cada escenario, logrando no sólo su derrota, sino disfrutando con su completa humillación. Así, es posible embarcarlo a patadas en un vagón del metro y ver como se aleja en su desesperación, o mejor aún, empotrarlo contra un



Como en los juegos de Wrestling las nuevas reglas nos permiten arrojar al contrario fuera del terreno de combate.



que no existen reglas y todo vale. Desde las más fulleras combinaciones de golpes hasta arrojar al contrario por el hueco de las es-

tendido eléctrico y ver como se le tuestan las entrañas. Un auténtico delirio de maldad manifiesta y mucho sentido del humor sólo comparable al visto en el colosal WORLD HE-ROES PERFECT y el golpe Nido de Amor del pizpireto Rasputín.
Pero quizá, lo



En algunas ocasiones los nunchakus pueden suponer todo un peligro incluso para el que los maneja. Si no que se lo digan al pobre Don Eu











## NUEVOS Luchedones

Cinco viejos conocidos y un novato se unen abora a la troupe de FATAL FURY 3

Duck King



Et rey det riano regresa at petigrosa Southzonn más agil y marcifera que nunca

In Chon Shu



Kim Kap Kwan

de REAL BOUT



Billy Kane



Tras un breve en meo en FATAL FURY 3 Kane \*
ba decidido por fin a enerar en liza



Chalo como el solo Rpuji sique prefiriendo Luchar con las manas en los bolsillos

lin Chon Rei



Dermano de Shii. Rei es la principal novedad de REAL BOUT a la saga de SNR.



más llamativo y destacable de RE-AL BOUT han sido las grandes dosis de jugabilidad y velocidad con que SNK ha dotado al juego. Esto le hace superior a FATAL FURY 3, aunque sea simplemente por este aspecto (sin duda el más importante en

un juego de lucha). Todo ello en periuicio auizás de una mayor brillantez y variedad en los escenarios, ya que si de algo carece REAL BOUT es del gran número de lugares diferentes en los que se desarrollaban los combates de FATAL **FURY 3. REAL BOUT** sólo dispone de cuatro escenarios (cinco si contamos el de



Geese), pero cada uno de ellos vale por dos de las entregas anteriores, y no sólo por la mencionada posibilidad de arrojar a los fulanos por la borda, sino también por las diferentes animaciones y ambientes que reflejan cada uno de ellos.

Así, escenarios como Subway Stage varían a lo largo de los combates, con trenes alejándose y llegando a la estación gracias a la magia del scaling mientras decenas de personas animan como







en pocos segundos, cualquier experto seguidor de este tipo de juegos (e incluso cualquiera que no haya jugado a ninguno de ellos en su vida) sabrá extraer de REAL BOUT



que SNK supo imprimir a estos 346 megas de pura diversión. Una cifra mágica que pone muy alto el listón a los próximos juegos de lucha para Neo Geo. Sin ir más lejos, al esperado ART OF FIGHTING GAI-DEN.

NEMESIS



# LLEGA EL CÓMIC DE LA PELICULA MÁS ALUCINANTE



DISNEW ES UNA COLECCIÓN DE

67



ntes de comenzar debemos lanzar un aviso a aquellos usuarios que han quedado enganchados con anterioridad a las aventuras de Kirby, bien sea en Game Boy o en NES. El caso es que, aunque las aventuras más populares del personaje de Hal siempre lo han sido utilizando el clásico esquema de las plataformas, algunos otros títulos como KIRBY'S PINBALL LAND han olvidado dicho esquema clásico para abordar otro tipo de género totalmente distinto. Digamos que se ha hecho en cierta medida lo que Nintendo ha estado

tendo ha estado
haciendo
c o n t i n u a m e n t e
con Mario y sus
DR. MARIO y compañía.
En fin, que antes de abordar
una auténtica aventura de KIRBY en todo su esplendor (dicho juego aparecerá

esta primavera en Japón), tendremos que

conformarnos con este KIRBY'S DREAM COURSE, que no es poco. Con anterioridad fue KIRBY'S AVALANCHE, una versión muy particular del clásico PUYO-PU-YO, y ahora le toca el turno al mini-quel con un título que pro-

vocará tantos halagos como desprecios. Halagos por ser

un juego cierta-

> calidad de los gráficos en perspectiva isométrica es muy destacable. Sobre estas líneas vemos un ejemplo del tipo de circuitos a los que debemos enfrentarnos.

mente divertido, y desprecios porque, a juicio de muchos (principalmente aquellos que no han leído un libro de instrucciones en su vida) el juego es muy difícil de controlar. El sistema de juego es tan viejo como la vida misma (casi nos

es, meter la pelota en el hoyo. Para ello contamos con la habilidad de Kirby para realizar todo tipo de carambolas, dependiendo siempre del tipo de

da vergüenza decirlo), esto

golpe que realicemos sobre él. Así, tendremos que elegir en primer lugar si el golpe que queremos dar va a ser raso o aéreo. El primero de éstos es recomendable para zonas llanas, mientras que el segundo será mucho más efectivo cuando en nuestro camino se crucen pendientes. De cualquier forma, al final siempre acabaremos utilizando el golpe aéreo, ya que con éste podremos





sin ningún control.





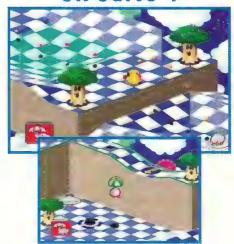
#### ARCABE







#### circuito 1



#### circuito 2



#### circuito 3



hole in one



Si finalizamos alguno de los circuitos en un sólo golpe, seremos recompensados con una vida extra.

adivinar con mayor precisión los puntos exactos por los que Kirby se va a desplazar. Una vez explicado el control sobre Kirby debemos matizar que en el circuito aparecerán un número variable de enemigos que debemos golpear para que desaparezcan. Esto es así ya que al golpear al último de estos enemigos, éste se transformará en el hoyo en el que Kirby debe introducirse, lo que permite que dicho hoyo aparezca en zonas distintas en cada partida, dependiendo siempre de la manera que hayamos atacado el circuito. Por último, y para com-

Al finalizar cada circuito, Kirby y compañía nos darán buena muestra de sus habilidades «dancescas».

FEST SCORE MEN

Your Scone Mill







#### KIRBY'S DREAM COURSE

#### circuito 4

#### circuito 5



#### circuito 6



plicar un poco más la cosa, cada enemigo (no todos) cuenta con un poder especial que nos traspasará al ser golpeado. Así, unos nos permitirán tomar mayor velocidad o conseguir un salto más potente, mientras que otros nos darán la posibilidad de eliminar ciertos obstáculos del recorrido. Son en total diez los poderes que podemos conse-

guir y que, a su vez, deberemos aprender a controlar si queremos finalizar los ocho hoyos de cada recorrido con las tres escasas vidas de que disponemos. Como podéis observar por las imágenes, el juego utiliza la perspectiva isométrica para representar los circuitos. Gracias a esto se ha conseguido una calidad gráfica bastante alta que se ve recompensada con un buen y suave scroll de dos planos.

Otro tipo de aspectos como las animaciones mantienen un buen nivel, siempre dentro de las franjas marcadas por anteriores producciones de la compañía. La presentacion de los distintos menús nos recuerda, por su colorido y origi-





He aquí el mapa con los ocho circuitos a los que deberemos enfrentarnos.







dedede

Para acabar con Dedede hemos de golpearle en el estómago, evitando así que se acerque a la zona verde en la que está Kirby.

**(B)** 



de un jugador.

Pulsando el botón SELECT podremos comparar nuestra tarjeta actual con la mejor del circuito.

nalidad, a los del STUNT RACE FX, pese a que este último sea de Nintendo, destacando la posibilidad de crear un icóno para nuestro jugador en vez de introducir, como suele ser normal, nuestro nombre. Para terminar, las músicas, una estupenda demostración de lo que sí se debe hacer con el *chip* de sonido de *Super Nintendo*. Todo un juegazo que hay que aprender a disfrutar con paciencia y con el libro de instrucciones a mano.

J.C.MAYERICK

#### dos jugadores





En el modo de dos jugadores se puede elegir entre cuatro circuitos distintos, en los que cada participante debe conseguir el mayor número de estrellas posibles.-

#### tutorial



En el tutorial encontraremos una útil guía de cómo manejar a Kirby.

#### iconos



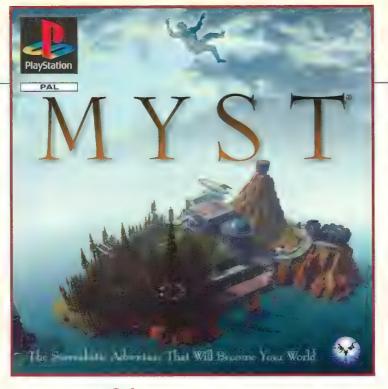
En vez de introducir nuestro nombre, se nos permite dibujar un icono propio.





La Isla de Myst es el escenario surrealista que se ha elegido para el comienzo de esta aventura. La impecable calidad gráfica y su belleza intrínseca, junto







con un argumento serio y contundente consiguieron que este juego barriera en Macintosh y tuviera una gran aceptación en el mundo del PC.



# EL SUENO ETERN

adie pone en duda la calidad gráfica de MYST, pero lo que trajo de cabeza a Cyan fue la elaboración del complejísimo y estructurado guión del juego. Nada menos que cerca de seis meses estuvieron estrujándose las neuronas para desarrollar la historia que sirve de marco a tan singular aventura. En un principio muchos pensamos cómo podía competir un juego con la mecánica de los pantallazos continuos contra







The state of the s

producciones del tipo INDIANA JONES o similares. Los que tuvieron la oportunidad de jugar, pronto se dieron cuenta de que en MYST, sin saber como, te embarcabas en una aventura involucrándote por completo en los paisajes de ensueño. Cuando por fin descubrían como transportarse a otras épocas, en las cuales la isla cambiaba por completo su fisonomía, el éxtasis embriagaba sus sentidos alentándoles a averiguar cuál sería el incierto final de esta apasionante historia. La versión para *PlayStation* incorpora todos





hasta esta época a través del gran árbol. Manejando el

tuberías activaréis ascensores para subir a los árboles.

A través de los engranajes accederéis hasta aquí. Dentro de la

casa encontraréis las páginas azul y roja y más sorpresillas.

MECHANICAL AGE







AVENTURA GRAFICA













hayáis hecho surgir al barco del fondo del embarcadero



os encontraréis con el libro para ir hasta la edad de piedra.



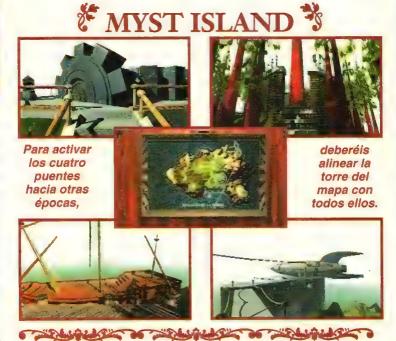






los textos en castellano, por lo que será más fácil seguir el argumento a la hora de resolver ciertos puzzles o encontrar nuevas pistas. Si estabais pensando en invertir vuestros ingresos en una academia de inglés para poder jugar a una aventura gráfica en consola, dejad a un lado el tema y pensad en adquirir este legendario juego, que en un perfecto castellano os permitirá descubrir todos sus secretos.

R. DREAMER









11

0

 $\square$ 

Σ

4

OHANY BAZOOKATONE . SATURA PLAYSTATION

II

Shoot'em-up + Nintendo

KILLER INSTINCT

Estrategia 🔸 Team 17

Beat'em-up • Capcom

5 STREET FIGHTER 2

Puzzle + Viacom

Plataformas + Nintendo

DONKEY KONG LAND

11







**SAM** 









Beat em-up + Namco

TERKEN

WEJORES



Beat em-up + Capcom

ACTUA SOCCER

Deportivo + Gremlin Interactive PHIL050MR

Shoot em-up + Sony

Beat em·up + Williams MORTAL KOMBAT 3







H

 $\rightarrow$ 

Lista confeccionada a partir de las opiniones independien-tes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



 $\square$ de los *beat em up* para *Saturn* ocupa un prime<mark>r</mark> Por fin AM2 ha logrado desbancar a AM3. El rey VIRTUR FIGHTER 2 Beat em-up + Sega puesto merecido hace liempo.

2 K·MEN: CHILDREN OF THE ATOM 🛧 Beat em-up • Capcom

Conducción + Sega

The Transmission of the second of the second

	M E G A  T TOY STORY Plataformas • Paygno Como no podia ser de olra manera, la fabulos sión del último éxilo de Disney y Pixar directo al primer puesto de esta lista.  S SUPER SKIDMARKS  Conducción • Acid S  A VECTORMAN  Shoot'em-up • Sega  Conducción • Acid S  COMIK ZONE  Beat'em-up • Sega  Conducción • Coderr  Z CUTTHROM ISLAN  Beat'em-up • Acclair  Beat'em-up • Acclair  CONDUCTOR MORTILIAN  Beat'em-up • Acclair  Action RPG • Sega
Beat em-up + Sega  Seat em-up + Sega  Seat em-up + Sega  Shymmm  Shymmm  Shoot em-up + Taito  Willing COP  Aventura + Acclaim  Willing COP  Shoot em-up + Sega  TO MORTHL KOMBAT 2  Beat em-up + Acclaim	S. U. P. E. R. N. I. N. T. E. N. D. O.  1 S. U. P. E. R. N. I. N. T. E. N. D. O.  1 S. U. P. E. R. N. I. N. T. E. N. D. O.  1 S. U. P. E. R. W. 2. V05HI'5 ISLAND = Plataformas • Nintendo  2 D. K. C. U. D. F. V. R. R. M. R.



II

Deportivo + U.S. Gold

S WORLD CUP GOLF

Plataformas • Philips

4 THE APPRENTICE

Shoot'em-up + Capdisc

up + Williams

'AL KOMBAT 3

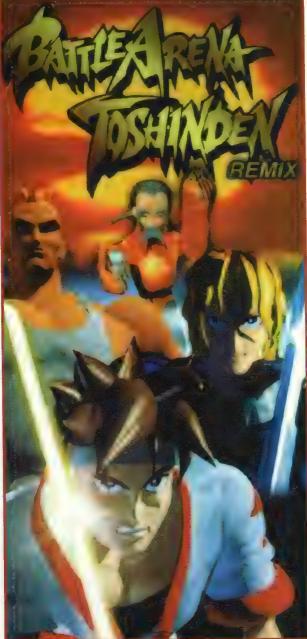
3 MAD DOG 2





uando un título ha alcanzado un gran éxito en un sistema y se anuncia su conversión para otro sistema de similar potencia, comienzan los recelos. Recelos dobles, porque por una parte, los que primero tuvieron ocasión de disfrutar de él y pensaron en gozarlo en exclusiva, temen que por la diferencia de tiempo entre ambos lanzamientos se incluyan novedades que lo hagan superior a su juego. Por otra, los que están a punto de disponer de este juego, temen que carezca de algún elemento clave que lo haga inferior al de sus rivales. En esta ocasión ambos han eliminado sus temores. Por una parte, los







usuarios de *PlayStation* pueden presumir de que su juego es menos brusco, más rápido, los personaies están mejor definidos, se ha aplicado sobre ellos la técnica del Gouraud Shading y cuenta con una cámara más (yourself). Los de Saturn echarán en cara a los de PlayStation que su TOSHINDEN tiene intro, cinemas entre los combates, que la selección de personajes es más manga y que, ¡aleluya!, tiene un personaje más (Cupido). Otra diferencia, que a muchos le puede gustar y que a otros no, es que los combates son mucho más largos, demasiado diría yo. El resto es practicamente lo mismo. El juego de lucha de PSX más vendido en España, curiosamente por delante del genial











TE do Indivision por to go por de pur

TEKKEN (mi favorito), es igual de divertido y entretenido en su versión *Saturn*. Incluso para algún miembro de esta revista, supera a la saga VIRTUA FIGHTER, postura que personalmente no comparto. El aspecto más destacado de este juego, si es que aún no lo conoces, es que por primera vez se incluyó en un juego de lucha tridimensional magias al más puro estilo STREET FIGHTER 2, con un aspecto en 3D realmente peculiar. De igual forma, cada golpe recibe un inusual apoyo gráfico, con chispazos y demás brillos que aumentan la espectacularidad de los combates.

Centrándonos más en la versión *Saturn*, sus usuarios encontraremos una *intro* muy arregladita, que sin llegar a las cotas que estableció en su día PANZER DRA-

































GOON, sí que sirve para introducirnos en el juego. Los cinemas a los que antes hacíamos referencia corresponden a pantallas estáticas con dibujos muy manga, en la que los luchadores conversan sobre los pormenores de la batalla (o eso creemos, ya que la versión que tenemos es japonesa). Esa estética *chinaka* se mantiene también en la pantalla de selección

SEGA STAFF

HIROSHI ASO KATSUJI AOYAHA

SHUICHI KATAGI

HASATO SHIMAMURA

REPROGRAMED STAFF

YEKTHIKO TANI

HIPOAY1 SANO

de personajes, que es bastante más atractiva que la original de *PlayStation*. En resumen, y desde la independencia que hace gala esta revista, TOSHINDEN es un gran juego pero con un éxito limitado por la contundencia y calidad del mejor juego de lucha del momento junto a TEK-KEN, VIRTUA FIGHTER 2. Los usuarios de Saturn pueden darse por satisfechos por la conversión de este título, que puede hacernos presagiar que las futuras conversiones de PSX mantendrán los niveles de calidad exigibles. Afortunadamente, y cada vez con mayor frecuencia, siquen

llegándonos juegos para *Saturn* que avalan el enorme desembolso que supone para los españolitos de a pie invertir en nuevas tecnologías.

THE SCOPE



# ZERO DIVIDE

# IMB PRABLE

ste grupo de programación, casi desconocido hasta el momento para la mayoría de los mortales, es el miembro

más joven de Squaresoft. Y es que los chicos de esta compañía apuntan alto y tienen muy buen ojo a la hora de hacer nuevos fichajes. Su co-

mienzo no podía ser más brillante y es-

peranzador, ya que se han lanzado de lleno a la conquista de los 32 bits con ZERO DIVIDE. Este juego

de lucha viene precedido por un éxito rotundo en tierras nipo-

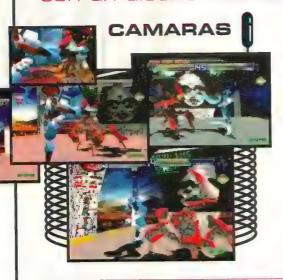
nas, y aunque no haya conseguido desbancar a TEKKEN, podemos asegurar que

supera a TOSHINDEN tanto a nivel técnico como en jugabilidad. ZERO DIVI-

DE posee un catálogo de golpes basado totalmente en el estilo de lucha de VIRTUA FIGHTER. Los eficaces combos de Pai o Lau y las llaves de Jeffry o Wolf están reflejados en algunos personajes del juego. Pero también se han incluido nuevas técnicas, como ocurre con Nereid, un robot que es más peligroso cuando se encuentra de espaldas a su oponente. Draco, un dragón metálico, además de zurrar con sus extremidades puede lanzar terribles llamaradas a su adversario. Al contrario que en VIRTUA FIGHTER, que era un juego de lucha pura y dura, las armas tienen cabida en ZERO DIVIDE, y Wild 3 hará uso de su potente lan-

za-misiles para disparar misilazos que pueden enviaros fuera del ring

cean nos trae de Japón un título de lucha que dará mucho que hablar en **PSX**. Sus 8 personajes, con un diseño



original y que poco tiene que ver con las directrices marcadas por otros juegos, traen un sopio de aire fresco a los nuevos soportes en general, y a los 32 bits de Sony en particular.



En la carga inicial apretad SELECT y START en el mando del segundo jugador y podréis disfrutar con PHALANX de **SNES**.



# PLAYSTATION





Un ingenio mecánico con la forma y la fuerza de un dragón. De hecho puede lanzar llamaradas capaces de tostaros el cuerpo. NEREID

Este robot es mucho más peligroso cuando os da la espalda que combatiendo frente a frente. Un enemigo temible.

al menor descuido. El elenco de personajes va desde seres con forma huma-

na, hasta extraños robots que siempre resultan menos vistosos a la hora de manejarlos. La novedad más importante de **ZE-RO DIVIDE** es la posibilidad de colgarse de los bordes del ring.

Desde esa posición se puede retornar al ring o lanzar un ataque al adversario.

Otro de los puntos fuertes viene dado por la maestría con que ha sido progra-

mada la supuesta inteligencia de los luchadores controlados por la máquina. Estos variarán su estilo y su nivel de dificultad dependien-

do de la habilidad del jugador. Zoom ha cuidado con sumo detalle el diseño de

todos y cada uno de ellos, así como la creación de los diferentes escenarios que

> en su mayoría incluyen alguna animación que otra. El efecto 3D se ve aumentado con el uso de cuatro cámaras diferentes, que podrán ser seleccionadas en las opciones antes de cada

partida. Para colmo, en el menú encontraréis la posibilidad de guardar en una

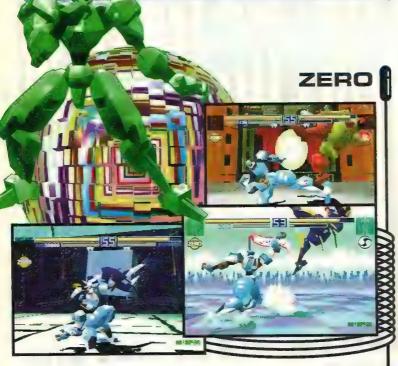


Al no tener forma humana su manejo puede resultar algo confuso al principio. Después comprobaréis que es muy efectivo.



Esta mujer de aspecto felino posee unos combos impresionantes. Su mejor arma es la patada con voltereta en reverso.

#### ZERO DIVIDE



Héroe indiscutible del juego, se desenvuelve dentro del ring como pez en el agua. Sus combinaciones de golpes son mortales. CYGNUS

Su espada puede atravesaros el cuerpo de parte a parte. Aún así no es uno de los personajes más carismáticos del juego.

memory card la repetición de los combates más espectaculares, para contem-

plarlos después tranquilamente mientras analizáis la jugada. Los efectos sonoros, de excelente factura, y las variadas melodías contribuyen aún más a conver-

> tir a este título en un gran juego. Si termináis el juego

deberéis enfren<mark>taros a un estrambótico</mark> ser llamado Zulu, pero si habéis llegado

hasta su morada sin perder una sola continuación, descubriréis con alborozo que hay otro jefe final. Se trata de un cerebro gigantesco

que, bajo el nombre de X-Tal, puede ejecutar terroríficos combos capaces de terminar con vuestra vida. Vencerle sin perder un combate hará que este persona-

je aparezca en el menú de selección de personajes. Pero aún hay más, después de haber completado el juego con todos los personajes en modo hard, también podréis escoger a Zulu.

Y si le seleccionáis y conseguís acabar el juego, también en modo *hard*, aparece-

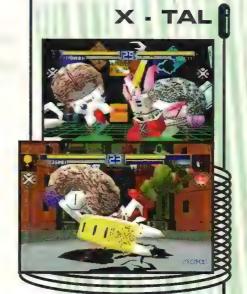


Es todo potencia. Muchas de sus llaves nos recuerdan a Kagemaru de VF, aunque por su fuerza se asemeja más a Wolf.



Lo que más llama la atención de este luchador es su imponente lanzamisiles. Es tal su potencia que os puede expulsar del ring.

## JEFES FINALES



Enemigo oculto al que accederéis si no perdéis ninguna continuación.

rá un nuevo luchador, una especie de gato que es la mascota de la compañía combate y combate. No se le puede pe-

dir más a este juego, que puede pasar desapercibido ante producciones como TEKKEN y TOSHINDEN, pero que tiene la suficiente entidad como para codearse con los más grandes

del género.

R. DREAMER



Jefe final del juego que podrá seleccionarse con paciencia y habilidad.

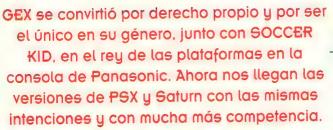
gato que es la mascota de la compañía programadora Zoom. Las sorpresas no se terminan aquí. El CD incluye tres fases completas de PHALANX, un juego de naves del año 1991 para Super Nintendo. Un sencillo truco, que

ya expli<mark>camos e</mark>n meses anteri<mark>ores en la</mark> revista, os permitirá acceder a él para dis-



El juego tiene una opción que os permitirá grabar la repetición de los mejores combates en una *Memory*Card para contemplarlos después tranquilamente.













#### CEMETERY



Es el primero de los mundos, y sólo os podemos decir que es tan tenebroso y tétrico como su nombre indica.





#### NEW TOONLAND



Ambientado en un divertido paraíso de dibujos animados, es tan espectacular como peligroso. Más que el anterior.





#### JUNGLE ISLE



Monos, arañas peludas, bichos, Nemesis o trampas con afilados pinchos, son sus «agradables» sorpresas.











## SATURN-PI-AYSTATION







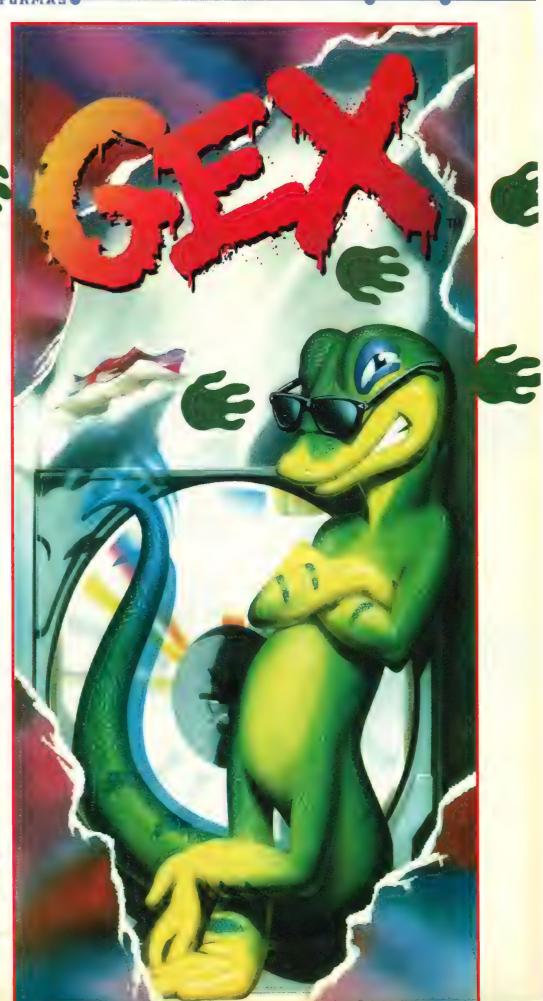
a fondo

PLATAFORMAS .



a compañía alemana BMG ha traído hasta PlayStation y Saturn un emocionante plataformas, directamente convertido de la versión de 3DO. GEX recrea las aventuras y desventuras de una pequeña lagartija que ha sido atrapada por su propio aparato de televisión, controlado por un malvado insecto dueño de los canales del mundo. A partir de ese momento, nuestro protagonista se ve envuelto en una serie de aventuras que transcurren a lo largo de los diferentes canales o mundos ambientados en escenarios de supuestas películas o series de televisión. El Cementerio, El Mundo de los Dibujos, y La Isla de Jurassic Park son algunos de sus espectaculares escenarios. En ellos encontrarás a los enemigos más variados y pintorescos, iconos que te dan algún poder, además de items que aumentan la energía, las vidas, etc... Tu misión en cada mundo es la de encontrar el correspondiente mando de television que te de acceso a otros mundos y sus correspondientes jefes finales. Los gráficos son de un colorido espléndido, y llegan a su momento más álgido cuando aparecen algunos enemigos finales. En resumen, es un juego de plataformas divertido y vistoso que incorpora una importante mejora con respecto a la versión de 3DO, la suavidad del scroll, tanto horizontal como vertical, que le hace ganar muchos enteros. Aparte de esta novedad, no se han incorpo-





# SATURNER AYSTATION a fondo



## KUNG FUVILLE



Este mundo con nombre de karateka posee todo el atractivo y colorido del desconocido Oriente.









dos que los de su precedente. Las melodías, rítmicas y armoniosas, los divertidos efectos de sonido, acompañados de los

## REZOPOLIS



Como sorpresa final te encontrarás en este tenebroso mundo, puerta hacia tu esperada victoria y salida.





ingeniosos comentarios de la pequeña lagartija, e incluso la atractiva y espectacular *intro* han sido convertidas sin ningún tipo de cambio. **GEX** es simplemente un gran juego de plataformas que

merece formar parte de cualquier colección de videojuegos.

**ASIKITANGA** 





poquito más rápi-





ace unos meses, nuestro compañero Mayerick nos cantó las excelencias de este gran juego en las versiones de

Jaguar y PlayStation .En su extensa review nos habló de sus fenomenales gráficos, música y jugabilidad. La verdad es que esta versión para la 32 bits de Sega es exactamente igual que la de PlayStation en todos los

aspectos. Las diferencias entre las dos versiones son mínimas, y tan sólo incorpora algunos efectos gráficos adicionales que le hacen merecer un punto más en el apartado de gráficos. Estas diferencias, puramente cosméticas, son las siguientes: una vez terminemos cada una

de las fases, la pantalla

se borrará con distintos

efectos gráficos, convir-

tiéndose en los más originales objetos. Desde







Estamos acostumbrados a que las consolas de última generación nos inunden con juegos repletos de efectos en 3D. Gracias a Dios. compañías como Ubi Soft, nos devuelven el sabor de los grandes clásicos plataformeros.









pelotas hasta estrellas. Además, en algunas fases en las que nuestro personaje es aplastado por un mazo, disminuye de tamaño, cosa que no ocurría

en las otras versiones. Estamos ante un título que destaca por muchisímas cosas, desde los gráficos y sonido, pasando por la jugabilidad y el gran número de fases. Sus gráficos son un deleite visual, y el tono humorísti-

> co empleado en los sprites destaca el gran trabajo realizado por los grafistas. Los efectos de sonido también siguen este tono, y se ha prescindido de los

sonidos lógicos para sustituirlos por otros mucho más graciosos y vistosos. Si tienes Saturn, este juego no debe faltar en tu colección bajo ningún pretexto.

THE PUNISHER











## THE





on una mecánica de juego calcada del gran OPERATION WOLF de Taito, REVOLUTION X aterrizó en los salones recreati-

aterrizó en los salones recreativos en 1994, avalado por la espectacularidad de sus gráficos (que suponían un paso mas allá en la utilización del scaling) y como no, el gancho extra que suponía estar protagonizada por una de las bandas de rock más legendarias de todos los tiempos, Aerosmith. Ahora, casi dos años después, este trepidante shoot em-up de la factoría Midway llega a los usuarios de PlayStation y Saturn de la mano de Acclaim y Rage, responsables a su vez de las desiquales conversiones para 16 bits. Y si bien los programado-









## ONES





res de Rage se estrellaron como bellacos con la entrega para Mega Drive, con la adaptación para 32 bits han alcanzado verdaderas cotas de maestría al trasladar con impresionante fidelidad toda la suavidad y efectismo del scaling de la recreativa original. Como en ésta, todo el epicentro del juego se basa en el grupo Aerosmith, secuestrado por un grupo de búfalas enfermizas que pretenden inculcar en la juventud las buenas maneras y la música de José Guardiola. Tu misión será rescatar a todos los miembros del grupo, cargarte las instalaciones de los malos de turno y asistir al gran concierto final en el estadio de Wembley. Durante las seis enormes fases que componen el juego podrás deleitarte con algunos de los me-







# SATURAL PLAYSTATION a fondo





SHOOT EM-UP



















Ocultos en distintos lugares, el rescate de los cinco miembros del grupo te conducirá, tras el final del juego, al camerino de Aerosmith y una nueva ronda de bonus.





jores temas del grupo extraídos de su extensa discografía. Esto es todo un valor añadido (sobre todo para los fans del grupo) para uno de los mejores títulos aparecidos hasta el momento en 32 bits, y uno de los primeros en los que las franjas PAL, lejos de estorbar, añaden aún más accion, frenetismo y jugabilidad al juego. Una gozada de juego al que sólo se le puede achacar una pega: la gran dificultad que entraña acabar con el autobús de la fase del desierto.

**NEMESIS** 





LA SECUELA DE UNO DE LOS JUEGOS EMBLEMATICOS DE CDI YA LA TENEMOS ENTRE NOSOTROS. INCLUYE varias novedades que HACEN MÁS DINAMICO EL JUEGO.

# MERICAN





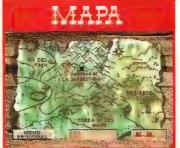
odo el mundo ha coincidido en reconocer a MAD DOG MCCREE de CDi como la meior conversión del clásico de American Laser Games en cualquier soporte casero. La calidad de imagen que ofrece esta plataforma en todo lo que tenga que ver con Full Motion Video la convertía en la ideal para reproducir los arcades basados en imágenes reales. De entre todos estos juegos que beben de esta fuente, sin duda los protagonizados por «Perro Loco Mc-Cree» han sido los más brillantes. Si la primera parte no defraudó a nadie, superando de lejos otras versiones aparecidas como la de 3DO, ahora, un año y medio más tarde, nos llega la continuación de esa colosal primera entrega, que aunque en cierta manera vive del éxito de su predecesora, incorpora nuevas posibilidades que añaden atractivo y alicientes al juego. Recordaréis que MAD DOG McCREE era un shoot emup en el que personalizábamos a un forastero cuya misión era liberar al pueblo de las hordas de bandidos comandados por Mc-Cree. En esta ocasión, «Perro Loco» ha resurgido de sus cenizas y pretende robar un tesoro español oculto en una montaña. Nuestra misión consiste en llegar al tesoro antes que él y, como en

# LADIMER SION SEDI



















Esta atractiva chica, además de un pendón de tomo y lomo, nos guiará hacia el tesoro. Si prestáis más atención a sus encantos que al juego vais listos.





# SPARA



SHOOT 'EM UP









#### SHOOTING BEAVER









pesar de si lamentable specto, est e indio adrajoso c acompañara nasta el final de la aventura tentos a sur monseles



el primer título, derrotar en un duelo al «malo de los malos». La mecánica del juego permanece invariable, teniendo que disparar a los pistoleros que sucesivamente aparecen en pantalla. Lo que sí cambia es la posibilidad de seleccionar entre tres caminos distintos para llegar al objetivo final, a los cuales nos llevarán tres guías: un indio, una atractiva cabaretera (novia de cierto director) y un profesor borracho. Esta es la principal novedad de este juego, que respecto al anterior es bastante más dinámico, más largo y, sobre todo, más difícil. Esto último se solventa con la posibilidad de ir salvando partida en cualquier momento del juego. La posibilidad de jugar con el Peacekeeper Revolver, aunque lo más útil sea el ratón, añade atractivo y, sobre todo, carisma a un juego que nos hará sentirnos como un Sheriff en el viejo Oeste.

THE SCOPE









ruestro Directo de Arte y ramposo como De Lúcar, estr alcohólico personaje sabe todos los truco para evitar morir de un dispero

Bonna Bhureoma



























esde los tiempos del primer SHINING FOR-CE, los RPG basados principalmente en las batallas han logrado gran cantidad de fans en nuestro país. A esta reducida especie pertenece MYSTARIA, cuyo nombre nipón es RIGLORD SAGA. El concepto es exactamente el mismo que el de SHINING FORCE. Para avanzar tendremos que superar una serie de batallas hasta derrotar al jefe de los enemigos. En estas batallas operaremos como si se tratara de un juego de tablero, es decir, que todas las acciones se realizaran por turnos. Así, moveremos a nuestros personajes y decidiremos qué tipo de arma, defensa, objeto u magia vamos a utilizar contra el enemigo. Lógi-

camente, después de esto no podremos hacer nada hasta que el ordenador termine sus movimientos. Hasta aquí todo resulta igual que en los 16 bits, pero gracias a sus gráficos en 3D y las distintas perspectivas nos damos cuenta de que estamos ante un juego de Saturn. La variedad de magias y armamento que podremos utilizar es increíble, hasta 48 hechizos distintos, aunque cada personaje está limitado a un tipo de magias y armas. La cantidad de personajes que guiaremos también es bastante destacable, nada menos que doce y ,como es lógico, completamente distintos entre sí. Los gráficos de los personajes se han renderizado, y los decorados están formados principalmente por texturas y vectores que se desplazarán tridimensionalmente al tiempo

# LA GUERRA DE LOS MIL ANOS



El príncipe Aragon necesita ayuda. Los cinco comandantes bajo el mando de Bane son unos adversarios poderosos. Aragon debe conseguir la ayuda de once aventureros, los guerreros más fuertes que pueda encontrar. Debe viajar a través de MYSTARIA y derrotar a sus enemigos.





#### \* \* END OF THE FOREST \* \*







## \* \* FOREST OF DECLUSION \* \*







## \* \* Personajes \* \*













que nos movamos. En el aspecto técnico, éste es un juego no demasiado brillante, ya que los decorados no se mueven muy suavemente. Las magias, por el contrario, sí resultan vistosas y espectaculares. Las músicas son bastante variadas aunque se hacen repetitivas. Estamos ante un juego que entusiasmará a los aficionados al género, pero que adormecerá al resto.





## \* \* MOUNT QUEEN'S NOSE \* \*







## \* \* QUEEN'S LAND PALACE \* \*











Infierno, un diablo bastante inepto guitarra al mejor músico del planeta. sufría de una existencia penosa Pero Johnny no esta dispuesto a debido al aburrimiento extremo que quedarse sin su guitarra Anita,

le producía observar a las almas en pena arder en las

En las miserables profundidades del calderas. Por eso decidió robarle la

¡Llego la hora de tocar todas las teclas!

.S. Gold siempre ha sido una compañía de irregular trayectoria, que ha alternado interesantes títulos como OLYMPIC GOLD o RAID OVER MOSCOW con auténticas bazofias como STRIDER II o IZZY'S QUEST. A pesar de no contar con equipo de programación propio, sí ha utilizado a grupos fijos. En esta ocasión los encargados de reali-

zar la producción más ambiciosa de la



pastilla de jabón para que el enemigo de final de fase resbale con ella. Los gráficos, siguiendo las últimas tendencias, han sido creados con herramientas de programación en 3D, y son bastante destacables aunque resaltan demasiado los fondos. Las fases son bastante variadas, y en algunas de ellas necesitaremos de un objeto en concreto para avanzar.



han sido los veteranos ARC Developments, artífices de bodrios bastante destacables para 8 y 16 bits. El desarrollo del juego es similar a EARTHWORM IIM, es decir, el de cualquier juego de plataformas matando a todo bicho viviente de paso. En algunas

de las fases será necesario realizar una serie de tareas. En la cocina del hotel tendremos que escalfar unos huevos para pasar de fase y encontrar la



El diseño de los personajes es «graciosillo», pero se repiten los enemigos con exceso. En cuanto a la duración del juego tendréis horas aseguradas de entretenimiento gracias a sus 18 fases. El manejo del personaje resulta bastante sencillo, y el número de acciones que puede realizar es considerable. Pero vosotros os preguntaréis, ¿qué es lo que falla en este jue-











PLATAFORMAS

#### **DIABLO DINERO**

#### **HELLSPITAL**

#### **SING SING**









rutina de choque de los sprites es

bastante penosa, lo que hace

que en la mayoría de las ocasiones no sepamos qué es lo que

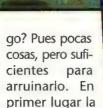
nos ha dado. En segundo lugar

la puesta en escena del juego en

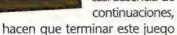
general, que resulta bastante so-

sa, con una falta total de carisma





gran número de éstas y a la casi ausencia de continuaciones,



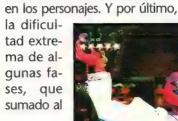
sea una misión imposible incluso para los mas expertos. JOHNNY BA-ZOOKATONE podría haber sido un gran juego de plataformas, pero las prisas y la falta evidente

de testeo de la jugabilidad por parte de los programadores han las aspiraciones de la compañía, por lo menos en nuestro país, ya que las revistas inglesas le han

dado exageradas puntuaciones. En resumen, un plataformas modesto con una gran banda sonora que no le llega ni

a la suela del zapato a colosos del género como el inigualable RAYMAN.









#### THE END











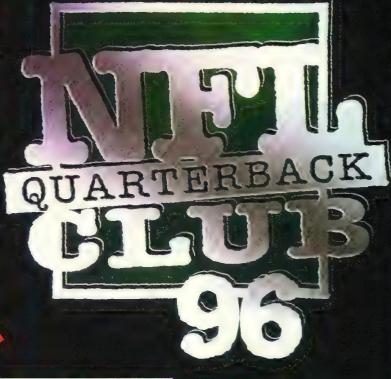






El fútbol americano hace su aparición en las nuevas consolas con la versión de un título inicialmente creado para los soportes de 16 bits. El juego mantiene las características básicas de sus antecesores, aunque se aumenta la calidad visual.

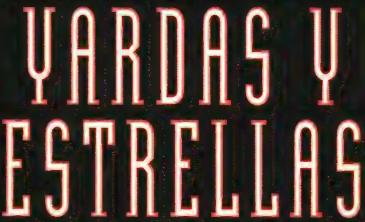
Además, se consolida el binomio formado por Acclaim e Iguana Entertainment, sin duda uno de los dúos que mejores resultados está dando en el













I fútbol americano, uno de los géneros básicos dentro de los videojuegos, llega por primera vez hasta los usuarios de Saturn y PlayStation con la tarjeta de presentación de Acclaim. Sin embargo, no es el primer compacto en su género, ya que, hace aproximadamente dos años, fue lanzado JOE MONTANA'S NFL FOOTBALL, para Mega CD. En esta ocasión el debut del fútbol americano no pertenece a ninguna de las clásicas sagas avaladas por Montana o por Madden. Se trata de la versión del cartucho, con el mismo título recientemente aparecido para Mega Drive y Super Nintendo. Hay que hacer referencia a que ya existía una primera entrega, para los 16 bits de Nintendo denominada NFL QUATERBACK CLUB programada por Park Place. En las tres últimas entregas, incluida la que nos ocupa, el mencionado grupo programador ha sido reemplazado por Iguana, con el que Acclaim ya ha colaborado en las diversas versiones de NBA JAM. El compacto recoge las principales características de sus antecesores, siendo las principales novedades la posibilidad de realizar traspasos y el apartado grá-

# SATURN-PHYSTATION





DEPORTIVO

#### ESTRELLAS

















## JUGADAS



fico. En el último aspecto destacan las nueve cámaras incluidas, algunas tan espectaculares como poco útiles, y las animaciones de los jugadores. A diferencia de la tendencia actual para los nuevos soportes, no utiliza gráficos poligonales, recurriendo a las habituales digitalizaciones. Donde si se mantiene la tradición es en la variedad de modalidades de juego, entre las que merece especial mención la posibilidad de disputar partidos históricos. La espectacular intro también es digna de elogio, aunque en el aspecto sonoro presenta algunas deficiencias. No es un juego para dejar a nadie con la boca abierta, pero es un digno primer representante de un género que dará mucho que hablar. Un deporte típicamente americano con cualidades desconocidas.

JAVIER ITURRIOZ

## CAMARA



Están disponibles hasta nueve cámaras diferentes.

## OPCIONES

















	MEGAS	
)—	JUGADORES	1-8
	TOTAL STATE	
)—	EEZAT	3 COMPETIC.
)—(	CONTINUACIONES	INFINITAS
)	PASSWORDS	NO

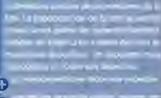




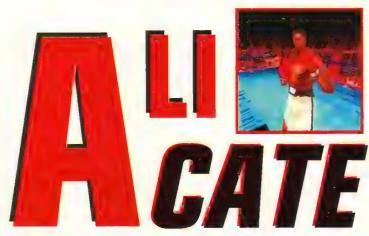








Muhammad Ali protagoniza el primer simulador de boxeo para la consola de Panasonic. El compacto permite revivir la carrera del genial púgil, constituyendo un claro ejemplo de las tendencias poligonales en los nuevos soportes.







rencia vuelve a las consolas aunque ahora con la garantía de Electronic Arts. Sorprende que esta compañía no ha mantenido su línea habitual, ya que podría haber creado una nueva saga cuyo primer representante hubiera sido TOUGHMAN

> xeo es uno de los deportes que más está aprovechando las posibilidades de la última generación de conso-

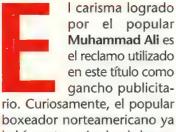




por el popular Muhammad Ali es el reclamo utilizado en este título como gancho publicitario. Curiosamente, el popular

boxeador norteamericano ya había protagonizado, de la ma-

no de Virgin, un TEST. Con más de dos años de dife-



cartucho para Mega Drive que fue denominado MUHAMMAD ALI, THE GREA-











MARCH 24 1975 \* \* \* \*

MAIN EVENT 15 ROUNDS





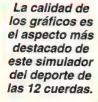






















las a la hora de crear juegos poligonales. Hasta estos momentos, tanto VICTORY BOXING (Saturn) como el todavía inédito en España BOXER'S ROAD (PlayStation), han apostado por la mencionada técnica gráfica como principal atractivo para los usuarios. El primer programa para 3DO en este género no es una excepción, siendo precisamente sus gráficos el aspecto más destacable. La rapidez en los movimientos de los púgiles contrasta con el insulso público, que muestra muchas similitudes con el que se coloca en el Benito Villamarín cuando juega la selección Española.









Este apartado se complementa con la friolera de 21 perspectivas diferentes, entre las que se encuentran desde primeros planos hasta vistas apaisadas. El derroche visual logrado por Gray Matter, responsable de



NHL ALL STAR HOCKEY para Saturn, es impresionante, pero la utilidad de muchas de ellas es prácticamente inexistente. Dentro de las modalidades incluidas destaca la posibilidad de recrear 17 de los principales combates del mítico Ali. Entre sus rivales se encuentran algunos de la talla de Joe Frazier, por lo que se convierte, después de EVANDER HOLYFIELD REAL DEAL BO-XING, en el segundo juego en incluir boxeadores legendarios. Ante futuras versiones para otras consolas, este título es un buen aperitivo para los aficionados.

JAVIER ITURRIOZ





SHUUKWAVE.
ASSAULT

Aunque el tratamiento recibido por 3DO en nuestro país no es como para hacer muchas apuestas, estamos seguros de que alguno de nuestros lectores recordará la versión de SHOCKWAVE que apareció hace meses para dicha consola.



MEDA



Las mejoras respecto a la versión 3DO son mínimas.



SHOOT EM-UP













HOCKWAVE ASSAULT es un intento más de revivir el glorioso espíritu de juegos como STAR WARS acercándolo, en esta ocasión, a PlayStation tras un agridulce paso por la consola de Panasonic. Con respecto al SHOCKWAVE ASSAULT de 3DO, la versión PlayStation no supone un gran salto en calidad ni se perciben mejoras en el desarrollo o en la mecánica de juego susceptibles de tenerse en cuenta. Aunque sique siendo interesante en muchos de sus elementos, a nadie se le escapa el hecho de que este juego pertenece a la época experimental, a los primeros tiempos de 32 bits. La planicie reiterada de los escenarios se ve reparada por algunos elementos en relieve, pero sin que ello pueda evitarnos una ligera sensación de vacio. Tan sólo la presencia de unas cuantas decenas de enemigos, el control de nuestras limitadas armas y la libertad de movimientos garantizan las cotas necesarias de entretenimiento. Cinemas, melodías más bien corrientitas, efectos sencillos pero efectivos, sistemas de navegación claros y una excelente manejabilidad son otros ingredientes a reseñar en este programa.

**DE LUCAR** 











# MW AIRIO COWORIDO



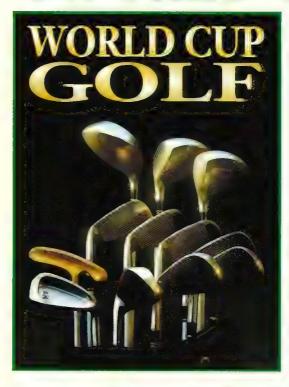






DEPORTIVO

## UN PALO Y AL HOYO





Pese a que los simuladores de golf cuentan, teóricamente, con un público minoritario, ya son tres las compañías que han decidido competir por los favores de tan selecto como reducido club de fanáticos.

n esta ocasión se trata de WORLD CUP GOLF, el mismo simulador golfístico que apareció hace un mes para CDi. Este juego deportivo cuenta con un amplio repertorio de

opciones y una buena recreación de todos los elementos que intervienen en el juego. El realismo necesario está conseguido, pero el salto a los sistemas superiores requiere de ciertas dosis de espectacularidad y en un juego de golf sólo puede llegar por las diferentes perspectivas y tomas del movimiento de la bola. WORLD CUP GOLF fracasa en este apartado ofreciéndonos una única secuencia desde la salida del hoyo y una perspectiva de llegada de la bola a los aledaños del green.







WORLD CUP GOLF es vistoso pero nada espectacular,

curioso pero

sin brillantez.

#### ESTADISTICAS



#### MODOS



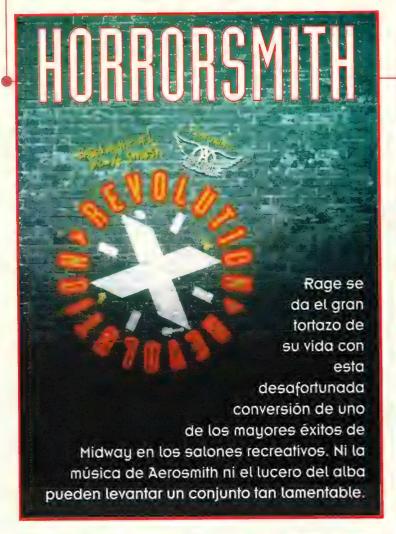
La innegable belleza de los escenarios pierde por lo tanto gran parte de su alegría y nos recuerda a algunos simuladores de 16 bits. En cuanto a jugabilidad, el programa de U.S. GOLD tiene una dificultad bien ajustada, varios modos de juego, un medidor de fuerza bastante preciso y claro y unas opciones de gran utilidad. Lo único objetable son la falta de gráficas que indiquen las caídas y un indicador más preciso de la fuerza del viento.

**DE LUCAR** 















Ataviados de vivos colores, los redactores de SUPER PC hacen gala a lo largo del juego de sus grandes habilidades acrobáticas. Aquí les vemos ejecutando el salto de la burra supurante.









Más que el camerino de una banda de rock, las estancias privadas de Aerosmith se asemejan al cuarto de estar de una abuela octogenaria. Sólo faltan el calendario de la caja rural, el brasero de cisco y el revistero de esparto.





En los pasillos nos espera el temible comando Disentería.



El diseño del último modelo de Skoda es impresionante.

a irrefutable calidad de las entregas para 32 bits y, sobre todo, el soberbio trabajo realizado por Rage en la versión Super Nintendo, parecían augurar que REVOLUTION X de Mega Drive iba a pasar a la historia. Lamentablemente así lo ha hecho, pero no por sus virtudes gráficas ni sonoras, sino por ser uno de los lanzamientos más decepcionantes que ha visto la luz para la máquina de Sega en los últimos años. Ignoramos si el equipo que programó la versión SNES no pudo hacerle los honores a la de Mega Dri-



Aquí concibió el grafista del juego todo el aspecto visual.

ve por causa de un repentino ataque de disentería, siendo sustituido por un grupo de orangutanes amaestrados, pero es que nos es imposible encontrar otra razón para justificar un desvarío gráfico del calibre de este REVOLUTION X. Pase que es imposible trasladar el scaling de la recreativa original a Mega Drive (aunque se ha hecho, PA-NORAMA COTTON es la prueba), pero eso no justifica el tamaño microscópico que adquieren algunos enemigos (tal fáciles de abatir como disparar entre las costillas a una abutarda en pleno vuelo), o los patéticos pantallazos en negro que se su-



Los usuarios de Amiga estan más enfurecidos que nunca.





SHOOT EM-UP









A la derecha podréis ver el camión de Bimbo en su reparto diario, y justo detrás al pobre The Punisher en un intento de secuestrar el cargamento de Donuts.





La brigada politico-social de "enmaquetadores" en acción.



He aquí un director de arte en pleno chequeo médico.



María, nuestra secretaria, es cada vez más exigente.



de los enemigos es lamentable, con tres se-

cuencias de movimiento

mal pegadas y con todos ellos moviéndose por es-

cenarios cutres a más no

poder, de los que únicamente

se salva la selva y unos pocos más. Como único consuelo el

hecho de que ya que el scaling

ha desaparecido, la gente de

Rage se ha permitido incluir

tanques y helicópteros de gran

tamaño, lo que anima algo el



desastre. Lo que no le consigue levantar el ánimo ni a un muerto son el conjunto de musiquillas y baladillas chicharreras que nos pretenden vender como música de Aerosmith, con temas tan alucinantes como la versión

a xilófono de Love in An Elevator o Eat The Rich tocado con cítara y timbales de esparto. En fin, un espanto de juego que lo único que puede llegar a revolucionar son tus intestinos.

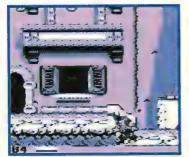
**NEMESIS** 







ace un par de meses tuvimos oportunidad de comentar en estas mismas páginas la versión Super Nintendo del título que nos ocupa. En aquella ocasión la puntuación que éste alcanzó no fue sobresaliente, lo que nos condiciona notablemente a la hora de de puntuar un juego que se dedica a copiar malamente lo que en aquella versión se podía contemplar. Para empezar, la dificultad. Un aspecto











Gráficamente todo el juego es bastante simple. Incluso los cinemas que aparecen entre nivel y nivel

que en Super Nintendo alcanzaba cotas mínimas y que en Game Boy desciende por debajo de cero. El número de niveles se ha reducido en dos, desapareciendo el que podríamos considerar más carismático, que no es otro que la fase del «teatrillo». El otro que también desaparece es el del banco de peces, lo que nos lleva a la conclusión de que sus programadores se han limitado a incluir únicamente los niveles de plataformas, restando gran variedad al juego. De PINOCCHIO tan sólo podemos destacar la melodía inicial (y no por estar especialmente trabajada), así como las

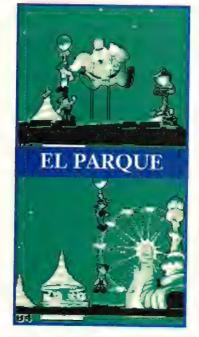


#### **ANIMACIONES**

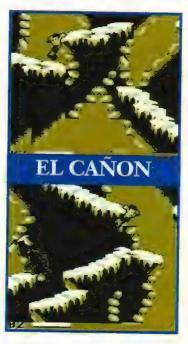




PLATAFORMAS







contra, los efectos de sonido son bastante pésimos, y para remate de la faena, el juego peca de una lentitud que casi podríamos calificar como desesperante. En fin, que aunque el juego en que se basa tampoco es ninguna maravilla, debemos

reconocer que sus programadores han podido hacer mucho más. No se si habrán oído escuchar alguna vez de las técnicas de compresión de datos, una forma de ahorrar memoría que ha permitido, entre muchos otros, la programación de interminables maravillas como DONKEY KONG LAND. Si de verdad **Disney** está interesada en seguir produciendo juegos para *Game Boy*, más valdría que contactase con mejores equipos de pro-

gramación. Si no lo cree así, que por lo menos preste más atención a lo que se hace con sus licencias que, en esta ocasión se ha desaprovechado

J.C.MAYERICK

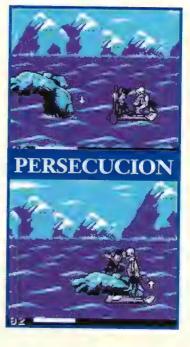






En el segundo nivel del juego se nos brindará la posibilidad de controlar a Pepito Grillo.









# YAES HORADE QUE ORDENES TU VIDA



No puedes seguir como estás: con los nuevos ordenadores domésticos tu existencia puede ser mucho más fácil. Dentro de poco podrás planificar tus vacaciones desde casa, reservar incluso los pasajes; hacer la compra desde tu terminal y decirle a cada electrodoméstico lo que tiene que hacer y cuándo tiene que hacerlo. Prepárate para lo que se te viene encima y pon de una vez en orden tu vida con el nuevo SUPER PC de abril, cargado con todo lo que tienes que saber al respecto de esos y muchos otros temas de ese mundo cibernético cada vez más presente.

## CON EL NUMERO DE ABRIL

2 REGALOS! ON DISQUETE CON

ON DISQUETE CON
EL PROGRAMA RENTA 95
(para que la puedas
hacer sin gestor)
Y UN CD-ROM CON

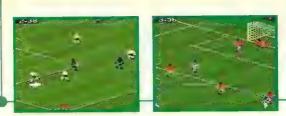
Y UN CD-ROM CON UTILIDADES BORLAND Y LOS MEJORES PROGRAMAS DE SHAREWARE DEL MOMENTO



Super PG

LA INFORMATICA AL ALCANGE DE TODOS

Ina publicación de Ediciones Mensuales/Grupo Zeta '

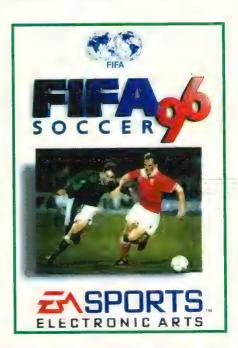




DEPORTIVO

## REMATE FINAL

Después de aparecer en casi la totalidad de consolas, llega hasta Game Gear la segunda versión del famoso título de la saga de Electronic Arts. La inclusión de ocho ligas internacionales es el principal aliciente para compensar los numerosos defectos de la nueva entrega.





lectronic Arts está exprimiendo la saga iniciada con Fl-FA INTERNATIONAL SOCCER para Mega Drive. Prueba de ello es la aparición de esta entrega para MD, SNES, GB, PSX, Saturn y 32X. Ahora llega la conversión de este juego para la portátil de Sega, un año después de que hiciera aparición la primera parte. La principal novedad es, una vez más, la posibilidad de disputar ocho ligas diferentes, entre las que se incluye la española. Black Pearl, responsable del mismo título para GB, sustituye a Tiertex como grupo programador. Las consecuencias se dejan notar, logrando un resultado global muy inferior al de su antecesor. Prueba de ello son la eliminación de los videomarcadores y de los árbitros, o la aparición de los porteros con el mismo color de la camiseta que los jugadores de su equipo. Además, han desaparecido los passwords y no se incorpora la posibilidad de grabar partidas. Esto hace que sean prácticamente inútiles las competiciones incluidas. Un scroll brusco y un balón tan diminuto como el cerebro de The Scope, son el remate final de este juego.

**JAVIER ITURRIOZ** 







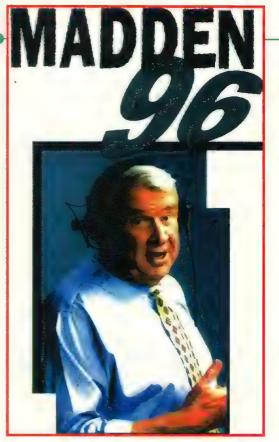








DEPORTIVO







El fútbol americano se rencuentra con la consola portátil de Sega con la conversión de uno de los títulos integrantes de otra de las clásicas sagas de EA. Muchas opciones y una aceptable jugabilidad son sus principales credenciales.











ohn Madden es uno de los comentaristas deportivos más populares de la televisión norteamericana. Desde que su nombre fue utilizado para dar título a un cartucho de Mega Drive, Electronic Arts lo convirtió en uno de los componentes de sus más interminables sagas. Tras ser objeto de múltiples versiones, la entrega de 1996 llega hasta Game Gear. Aunque parezca mentira, se trata del segundo cartucho para este sistema relacionado con el fútbol americano, que llega a España. El primero fue, hace





aproximadamente tres años, OE MONTANA FOOTBALL. Tras esta larga espera el nuevo programa ofrece una impresionante variedad, tanto de jugadas como de opciones, que no tienen nada que envidiar al cartucho original para 16 bits. Sobre el terreno, aunque existen algunas limitaciones en la animación de los jugadores, se soluciona con bastante solvencia el control del juego. Sin duda, una de las mejores conversiones de Black Pearl para la portátil de Sega.

**JAVIER ITURRIOZ** 

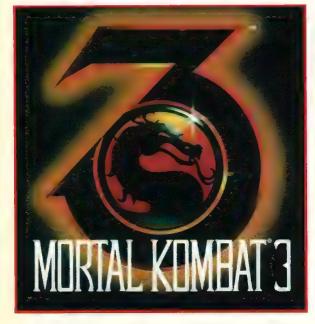








BEAT'EM-UP



MORTAL KOMBAT 3 llega a la portátil de Sega con una aureola de triunfo gracias al éxito obtenido con las entregas para 16 y 32 bits. El apartado gráfico es sorprendente, lo que le convierte en uno de los juegos más bonitos para esta consola.

oftware Creations, responsables de la versión para Game Boy, han realizado un trabajo encomiable a la hora de convertir los gráficos del original a Game Ge-

ar. Aunque parece ser que las ganas de trabajar se les acabaron después de tan ardua labor. En cuanto la máquina da la or-

dente la jugabilidad del cartu-

Siguen siendo tan impresionantes como en la versión original.

cho. El reconocimiento de los golpes no es fiable y será preciso atender a la barra de energía para ver quien está recibiendo mayor castigo. A pesar de todo, también se han incluido los mo-

> vimientos finales de MOR-TAL KOMBAT 3. Tampoco se han olvidado de los códigos antes de cada combate, que si son utilizados sabiamente os

reportarán más de una ventaja. Si sois usuarios de Game Gear, y ante la escasa aparición de títulos, no debéis perder esta oportunidad a pesar de sus carencias.

R. DREAMER

den de luchar, os veréis sumamente decepcionados al comprobar que los personajes están pobremente animados y el scroll va a saltos. Estos hechos desafortunados bajan de una forma contun-











Si empiezas este libro lo tendrás que terminar...



...a medias no lo podrás dejar.

Un libro alucinante, de una película fascinante.



Coordinado por

HE PUNISHER

## SIAMES E

## E AMIGA SE ENCUENTRA

HiQ Systems es una compañía inglesa que ha logrado algo que hace unos meses parecía imposible lograr: juntar un Amiga con un PC. No estamos hablando de ningún compatible extraño, sino de un invento formado por un Amiga 1200 y una placa de



486 juntos en una misma carcasa. Los dos ordenadores estarán conectados por una tarjeta SCSI, y será posible transmitir datos de uno a otro, así como ejecutar ficheros de Amiga desde el PC o viceversa. Las operaciones se efectuarán desde el teclado del 1200, y gracias a su tarjeta especial de vídeo podremos ver al Amiga y al PC en el mismo monitor y sólo con pulsar un botón. El precio estimado de este aparatito que aún se encuentra en fase de desarrollo es de 499 libras con la placa de 486 incluida (unas cien mil pesetazas).



## SIMULADOR DE REVISTA DE VIDEOJUEGOS

Seguro que muchos de vosotros os estáis preguntando cuál es el proceso que se sique pa-

ra lograr una revista de la calidad de ésta. Para que descubráis todos los entresijos del mundo de la publicación editorial, los germanos **Greenwood** nos traen MAG! THE WORLD OF ENTERTAINMENT, un curioso y divertido juego que nos permitirá controlar todos los aspectos de una revista de videojuegos, como son las negociaciones con las compañías, la

contratación del personal, las inevitables broncas a la redacción a la hora del cierre y las reviews de los últimos juegos. Una experiencia única que encandilará a los amantes de la estrategia. Esperamos con ansiedad su lanzamiento fuera de las fronteras de Alemania.



## TOP BEAT EM UP

SHADOW FIGHTER

GREMLIN - A500, A1200, CD32

**194** 

ELFMANIA RENEGADE - A500 900-

BODY BLOWS

TEAM 17 . A500, A1200, CD32

89~

SSFII TURBO

GAMETEK # A1200, CD32

88~

MORTAL KOMBAT 2

**87**-

## MOVEDADES



## CITY CARS

Producido por Flexilink Software, esta curiosa mezcla de los juegos de coches tradicionales con vectores y gráficos renderizados promete emociones fuertes.



## DYSSEY

Con un poco de retraso, por fin aparece en el mercado este genial plataformas de corte medieval, creado por los autores del legendario EXILE.

## DEMO DEL MES



## DAY IN THE BEACH

Inauguramos este nuevo apartado con este genial corto de Eric Schwartz, el gurú de la animación con Amiga. El tambien fué el autor de la intro de SUPERFROG, el exitotoso arcade de Team 17.

¡Esto se anima señores! Por fin las compañías vuelven a creer en nuestro ordenador y, como siempre, os traemos las últimas noticias de este nuestro apasionante mundillo. Esperamos vuestras cartas a la redacción y mensajes en Fidonet. Sortearemos discos entre los que escriban.



## TEMPORADA DE FERIAS

Empieza el buen tiempo y con él regresan las parties y ferias. Aparte de las habituales parties Euskal y Posadas, en Inglaterra se celebra el 14 y 15 de Abril el World Of Amiga Show, una cita para todos los usuarios en la que conoceremos todas las novedades. También se celebra en Cádiz del día 4 al 7 de Abril la Primera Muestra Nacional de Tecnología Amiga.

## VEN AL CLUB DE FANS DE AMIGA

¿Sabíais que existe un Club de Usuarios de Amiga en España? Pues si estáis interesados en formar parte de él, o simplemente informaros sobre sus actividades, llamad a Max Bas BBS al (91) 472 03 99, preguntad en Fidonet, o si lo preferís mandadnos una carta a nuestra redacción.

## UEVOS RETOS PARA EL JUEGO MAS DIVERTIDO





Siguiendo su habitual política, Acid Software prepara el lanzamiento de un Data-disk para XTREME RACING. En este disco podremos encontrar cinco mundos nuevos (Hell Below, Cur-

ve Land, Gotham City, Duplo Bricks Land y Babylon 5 World), dos armas nuevas, opción para el adaptador de 4 jugadores, gráficos mejorados y lo más importante, un editor que nos permitirá crear nuestras propias pistas de la manera más sencilla.

## 2.0. MOVIE GUIDE: EL CINE EN CASA

Los cinéfilos «amigueros» tienen una cita inelubible con la versión 2.0 de MOVIE GUIDE. En ésta dispondremos, además de las opciones de la primera versión, de otras tan interesantes como poder disfrutar de la escenas de nuestros films preferidos y poder actualizar el programa nosotros mismos, introduciendo los datos que consideremos oportunos, aunque para esta ocasión será impres-



cindible el poseer un Amiga AGA. Para conseguir la primera versión por un módico precio llama al teléfono de Barcelona (93) 680 17 00.

## A. L. I. E. N. Maria B. R. S. E. M. D. Maria 13 and D. Maria 2



## QUE ES CAPAZ EL AMIGA

El mes pasado os mostramos las primeras imágenes, ahora, después de jugar unas partidas con la demo podemos afirmar que estamos ante otro éxito de Team 17. Dieciséis nuevos niveles y diez armas distintas conforman





esta impresionante secuela. Para disfrutar de este juego necesitareis un Amiga AGA con 4 megas de Ram o un 68030. Además, la compañía ha lanzado la versión 1.11 del primer juego con mejoras gráficas y sonido surround de 8 canales.





## AMIGNA



## EL FUTURO DEL AMIGA -

¡Hola! Tengo un Amiga 600 y unas cuantas dudas: En El Corte Inglés me dijeron que no tendrían Amiga hasta el 97. ¿Es verdad? ¿Traerán Erbe, Proeinsa, etc, juegos para Amiga otra vez? ¿Por qué no incluís algún programa shareware con la revista? ¿Hay algún emulador de Spectrum 128K?¿Hay algún programa que me pueda cambiar la Rom de mi

> entrañable Amiga 600?. Isaías Díaz Toledano (Huelva)

Si la suerte y **Escom** quiere, los tendrás en el **ECI** en pocos meses. De momento no. Porque esto es

principalmente una revista de consolas, aunque si sigues escribiendo es posible que te toque alguno en el sorteo que realizamos entre

todos. Se estan programando dos, en cuanto tengamos noticias os las diremos. Lo único que hay es un programa que emula la *Rom 1.3*, si quieres una versión superior cambia el *chip* de la CPU.

## ALTER EGO

Hola, somos un grupo de «amigueros» que hace unos meses te mandamos unos dibujos. Por cierto, publicasteis uno de ellos (la chica en top-less) y ahora tenemos unas preguntas. ¿Sabes si hay alguna compañía

unas preguntas. ¿Sabes si hay alguna compañía trabajando en software específico para **Power Amiga**? ¿Sabes algo de los juegos PERPETUAL CRAZE, LEGENDS y KING OF THIEVES? ¿Qué pasó con **Blood House**, el equipo creador del genial STARDUST? «**Alter Ego**» (**Barcelona**) No se tienen noticias de nada para *Power Amiga*. El primero ha desaparecido del mapa, LEGENDS está a

la espera de que **Krisalis** se decida a publicar juegos para **Amiga** otra vez y KING OF THIEVES fué cancelado en el momento en que **Team 17** 

compró SPERIS LEGACY a **Binary Emotions**. Los programadores de STARDUST están realizando para **OTM**, WATCHTOWER, una actualización de COMMANDO pero con gráficos renderizados.

## CONFUSION LOGICA

En el número de Marzo ofrecíais unas pantallas de PROJECT X 2, el cual creímos que era de **Amiga**. Sin

embargo, el mismo mes **Amiga Action** lo mencionaba como juego de **PlayStation** ¿Quién de los dos se equivoca? ¿Puedo conectar el **Action** 

Replay para 1200 teniendo conectado en la trampilla del ordenador una aceleradora Blizzard IV a 50 MHZ? ¿Saldrá el PITFALL para CD32?

Jaime Guillem García (Barcelona)

En un principio nosotros también creíamos que se trataba de *PlayStation*, por eso llamamos a **Team 17**y nos confirmaron que no salían en consola,

sólo en *Amiga* y *PC*. Está claro que en AMIGA

sólo en *Amiga* y *PC*. Está claro que en AMIGA ACTION no preguntaron a nadie.

Desgraciadamente no puedes disponer de las dos cosas a la vez, ya que se conectan en el mismo lugar. Es uno de tantos proyectos en *stand by* que esperan que la situación se arregle para lanzarlos.

## EL CLASICO





## WESOME

Una vez más los veteranos Reflections ocupan el lugar de honor en esta sección con este matamarcianos que hace honor a su nombre. Increíble en todas sus facetas, estamos ante una acertada combinación de estilos apoyados con asombrosos efectos de todo tipo.





## AMI TRUCO

## MORTAL KOMBAT 2

La dificultad es una de las constantes en todos los beat'em-up de Amiga. Por eso, para que os sea más sencillo terminar este juego, sólo teneis que hacer lo siguiente. En la pantalla de opciones teclead DULLARD y obtendréis los preciados créditos infinitos.





## AMIGA REVIEW







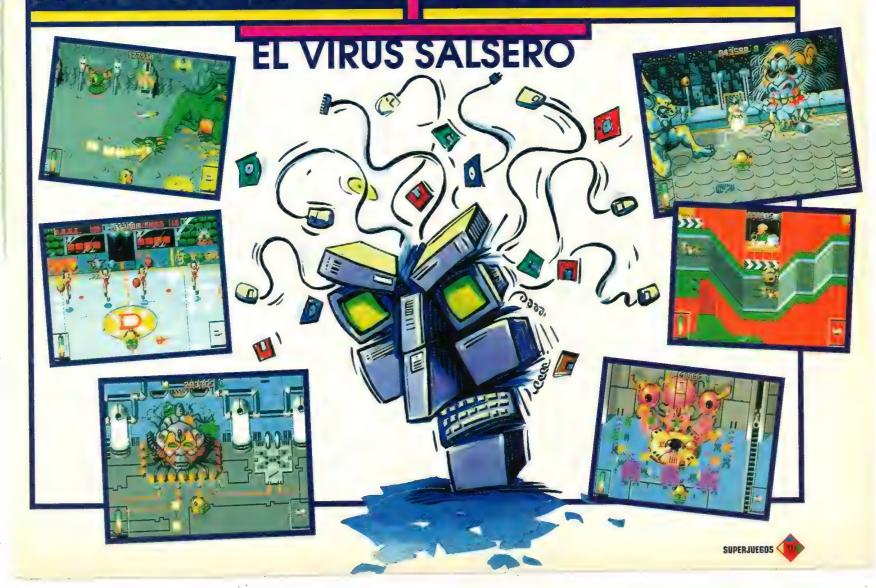


no de los equipos de programación con más historia es, sin duda, Graftgold. Creadores de clásicos como URIDIUM, RANARAMA o FIRE-LORD, este grupo de profesionales liderado por Steve Turner se ha destacado por imprimir en sus juegos unas altas dosis de jugablilidad y diversión. Aunque está en la calle desde hace unos meses, VIROCOP merecía una review. El concepto del juego es el de cualquier shoot emup, pero con bastantes variaciones. Controlaremos al famoso robot de QUAZA-TRON convertido en improvisado matavirus. Armado hasta los dientes, Dave deberá recorrer las últimas novedades en juegos para acabar con los malvados vi-

rus. Precisamente la mayor gracia del juego es el homenaje constante que Graftgold dedica a los clásicos. Así recorreremos fases sospechosamente similares a CANNON FODDER, CHAOS ENGI-NE y nos encontraremos con enemigos de

la talla de DONKEY
KONG. El ambiente
de los decorados
es total, y encontraremos personajes como el coyote
de FIRE & ICE o
las naves de URIDIUM. Uno de los
mejores juegos de
la historia.







nuevo arcade de plataformas, en el que Doraemon, junto a los inseparables Nobita, Tsuneo, Chaian y Sizuka, atraviesan la barrera de los gráficos bitmap a los que nos tenían acostumbrados en las versiones SNES para adentrarse en la tecnología del renderizado de sprites y la utilización de polígonos y texture mapping. El resul-

\$ 00 = (B) (B) (B) (B)



## Con la victoria en el bolsillo

ualquiera que haya tenido la oportunidad de ojear un manga de Doraemon o disfrutar con la serie de televisión conoce las mágicas propiedades de bolsillo que oculta en su tripilla nuestro amigo. De él salen los más delirantes ob-





jetos, siempre destinados a salvar al pinpin de Nobita de todos los líos en los que se mete. Pues bien, **Epoch** no ha olvidado incluir esta faceta de la anatomía de Doraemon y, tras determinadas fases, nos presentará una curiosa pantalla en la que deberemos elegir entre cuatro objetos a extraer de su bolsillo. Cada uno de ellos es la llave de una fase distinta, con lo que aunque acabemos el juego, siempre nos quedarán niveles por ver.

tado es un espectacular arcade que no tiene nada que envidiar a CLOCKWORK KNIGHT, y en el que incluso se ha dotado a los personajes de la libertad de moverse por diversos planos del escenario. Algo parecido a lo visto en BUG pero algo más limitado. Como colofón a tanta excelencia técnica,

Epoch ha añadido además la opción de acercar y alejar la visión que tiene el jugador sobre la acción por medio del scaling. Mil ingenios gráficos al servicio de un juego en la línea más clásica de los plataformas, y al que los primeros niveles (bastante sosos) no hacen ninguna justicia, comparado con lo que nos es-

peran en las últimas fases. La única pega en un conjunto tan cuidado es quizás el total desaprovechamiento del modo *PlayBack* de *PlayStation*, lo que hubiera posibilidado alguna de esas geniales *intros* de dibujos animados. Pero quizá eso ya sería buscarle los tres pies a un gato cuya simpatía le hecho ganarse el cariño de todos.





La pantalla de abajo nos muestra a Doramon y su flamante TV Telefunken Palcolor.









abituales ya de esta sección, los personajes de una de las series estrellas de Shonen Jump, SLAM DUNK, hacen una nueva aparición en Super Nintendo (cómo no de la mano en Bandai) en un inédito y cu-

湘北899-895陵南









pera en jugabilidad y sencillez de manejo a sus anteriores títulos de la saga para SNES. Esto es debido a la menor importancia del idioma japonés dentro del juego (lo que le

hace bastante más accesible para el jugador occidental) y sobre todo por una insana carga adictiva, sobre todo a la hora de enfrentarse dos jugadores. SLAM DUNK SD incluye además, el típico torneo y un modo historia que harán las delicias de los amantes de los simu-

ladores de baloncesto que, por una vez, no necesitarán desempolvar el diccionario de japonés.





esumir en tan poco espacio la repercusión de AKI-RA entre los otakus occidentales es prácticamente imposible. En mi caso, como en el de otros miles de personas, el cómic de Katsuhiro Otomo supuso el comienzo de una enfermiza afición por el manga y el anime a la que todavía no he podido poner freno. ¿Quién no recuerda aquella madrugada en la que el programa METROPOLIS emitió la primera media hora de la película, seguida de una entrevista con Otomo? ;Y el festival de cine fantástico de Sitges, con cientos de personas soportando colas bajo una intensa





LA UNTRO DE AKRRA HOS MALESTRA EL MI KENTO EN QUE NEO-TOXRO SUCI LA HECATOMBE MUCLEAR. ESTA EXPLOSIVA LENCIA, EXTRAIDA WITEGIN 20 BE LA PELICILIA, ES UNO DE LOS S DESTELLOS DE CALIDAD QUE PODE ONTRAR A LO LARGO DEL MEGO

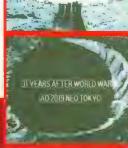






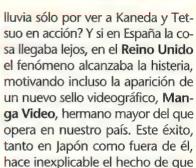
















existan tan pocos títulos basados en el manga de Otomo, a pesar de que tanto su arqumento como su desbordante estética son el caldo de

cultivo ideal para un videojuego. De hecho tan sólo hemos podido encontrar uno, gracias a la impagable colaboración de mi amigo «The Puñeter», y que encima es una verdadera patata. Programado por los británicos ICE para Commodore AMIGA en 1993, AKI-RA es un espectáculo bochornoso de malos gráficos, peor música y despropósitos varios, del que sólo se salvan la intro y unas cuantas pantallas estáticas que preceden a cada fase. Todo lo demás es irrisorio, con un sprite enano y sanguinolento que pretende ser Tetsuo en plena explosión psíquica, y una carrera de motos para olvidar. Una pena, pero es lo único disponible hasta que AKIRA para PSX deje de ser un rumor.



**ELECTRONIC ARTS ES** UNA DE LAS COMPAÑI-AS QUE, A PESAR DE SER RESPONSABLE DE JUEGOS DE DIVERSO GÉNERO, PASARA A LA HISTORIA POR SUS LANZAMIENTOS DE-PORTIVOS. SUS CINCO SAGAS, (PGA, NHL, FI-FA. JOHN MADDEN Y NBA LIVE) JUNTO A PROGRAMAS DEDICA-DOS AL TENIS O AL BOXEO HAN SIDO VER-SIONADOS PARA TODO TIPO DE CONSOLAS, HASTA EL PUNTO QUE ALGUNOS DE ELLOS, LOS MEJORES, HAN DADO EL SALTO A LOS **NUEVOS SOPORTES.** 

. JAVIER ITURRIOZ .





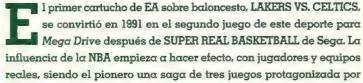


lectronic Arts era, en un principio, una más de las compañías que se dedicaban a programar juegos para Spectrum y Commodore. Títulos como REALMS OF IMPOSSIBILITY o ARCHON son un ejemplo de los primeros tiempos. Poco después aparecieron ONE ON ONE y TWO ON TWO (Commodore) basados en el baloncesto, aunque aún no se podía preveer la pos-

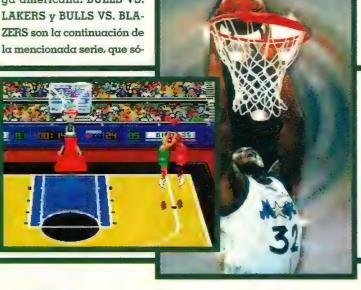
> terior política de lanzamientos deportivos. La llegada de las consolas de 16 bits supuso una nueva oportunidad para EA, con títulos como POPU-LOUS, CEN-







los equipos que año tras año llegaban a la final de la liga americana. BULLS VS. LAKERS y BULLS VS. BLA-ZERS son la continuación de la mencionada serie, que só-































n 1991 llegó a MD E. A. HOCKEY, un cartucho en perspectiva vertical con selecciones nacionales. Año tras año, con pequeñas mejoras técnicas y las últimas incorporaciones de la NHLPA, han llegado hasta los 16 bits de Sega y Nintendo diversas versiones hasta el reciente NHL HOCKEY'96. Las portátiles y Mega CD también han tenido su representante. Además EA firmó, en 1994. MUTANT LEAGUE HOCKEY para MD.

## SASES LECTRONIC ARTS

lo se vio interrumpida por JORDAN VS. BIRD, una mirada nostálgica a ONE ON ONE, y con TEAM USA BASKETBALL creado a la gloria del Dream Team. En 1994 llega NBA SHOWDOWN'94, que conservó las características de sus antecesores y que supuso el último cartucho antes de la nueva saga iniciada con NBA LIVE'95. Este juego fue una auténtica revolución, gracias a su perspectiva isométrica y su jugabilidad. La segunda entrega, NBA LIVE'96, mantiene la misma línea y es uno de los que pronto llegará hasta los nuevos soportes. Además, hay que señalar que EA es la responsable de SHAQ FU y M. JORDAN IN CHAOS IN THE WINDY CITY, dos títulos que se alejan del género deportivo, pero en cuyos títulos aparecen estrellas del baloncesto.







































Game Gear con notable Saturn).

os campos de golf PGA TOUR III, que con son el escenario pequeñas mejoras sólo de una de las me- vieron la luz para los 16 jores sagas de EA. EL pri- bits de Sega entre 1993 y mer representante de es- 1994. Tras dos años de ta familia fue PGA TOUR espera llega PGA GOLF para Mega Drive. TOUR'96, un programa El fácil sistema utilizado que pretende renovar la para controlar la poten- serie convirtiéndose en cia y dirección de los gol- uno de los juegos que ha pes fueron la clave del llegado a más consolas éxito de este cartucho (Mega Drive, Game Geversionado para SNES y ar. 3DO. PlayStation y

retraso. No ocurrió lo mismo con la segunda parte. PGA TOUR GOLF IL PGA EU-ROPEAN TOUR y











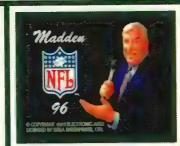




l fútbol americano ha seguido una trayectoria similar a la del hockey. El pionero fue JOHN MADDEN, que llegó α Mega Drive en 1991. El íamoso comentarista ha

sido el protagonista de otra de las legendarias sagas. Todos los años aparecía una nueva versión para MD, y a partir de 1993 SNES se incorporó a la serie. Aparte de los car-

tuchos para los 16 bits, sólo Game Gear cuenta con un representante gracias al reciente MAD-DEN 96. También hay que citar BILL WALSH COLLEGE FOOTBAL para MD en 1993.









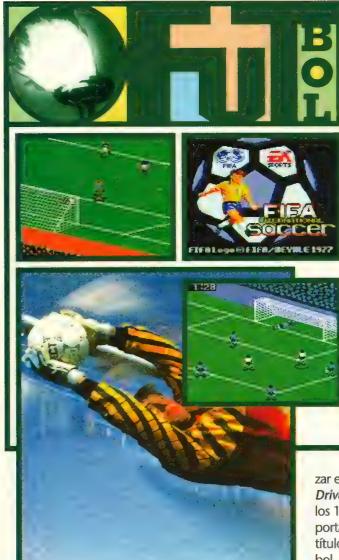


TURION o F-22 INTERCEPTOR. Sin embargo, la compañía norteamericana será recordada por sus largas sagas deportivas dedicadas al baloncesto, hockey, fútbol americano, golf y fútbol, al margen de otras disciplinas. El proceso seguido en todos estos deportes fue lan-



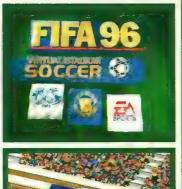


El género deportivo siem





I fútbol ha sido el que más tiempo ha tardado en llegar al repertorio de EA, aunque ha sido el primero en apuntarse a las nuevas consolas. En 1993 FIFA INTERNATIONAL SOCCER llegó hasta MD, siendo una de las sensaciones del mercado gracias a su perspectiva isométrica. Después aparecieron las versiones para SN y MCD. La inclusión de ligas nacionales fue la principal novedad de FIFA 95 SOCCER (MD), que ha sido la antesala de la versión de 1996 que ha aparecido para 3DO, 32X, PSX y Saturn. El primero y esta última entrega han sido convertidas para GB y GG. La jugabilidad es el mayor defecto de la saga.







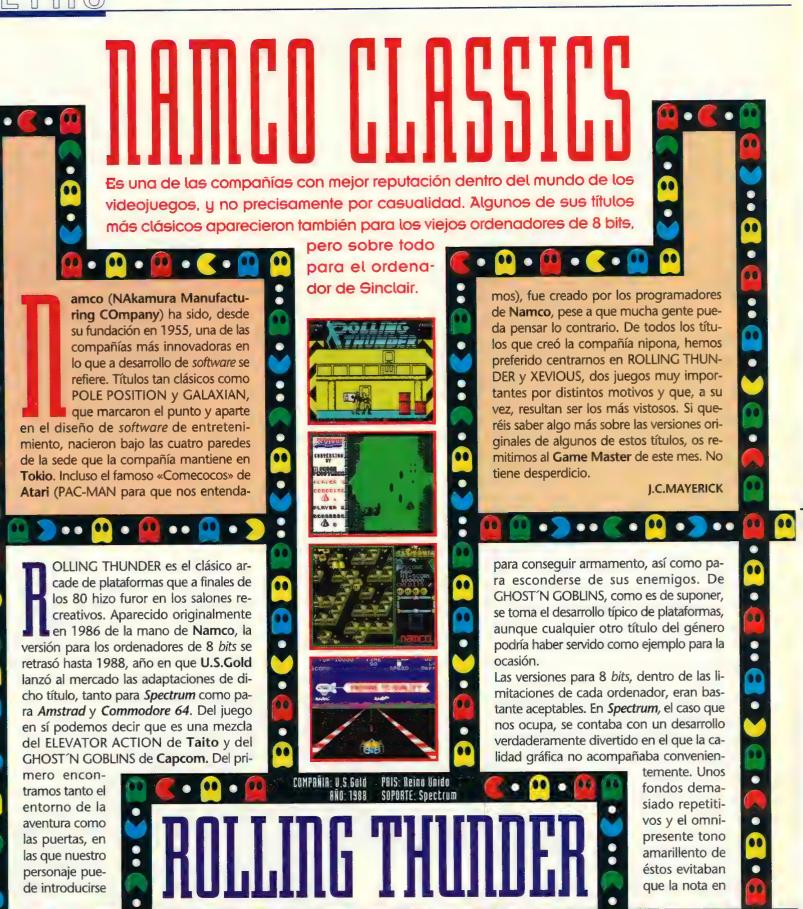
zar en primer lugar la versión para *Mega Drive*, para posteriormente ir saltando a los 16 *bits* de **Nintendo** y a las consolas portátiles. También hay que señalar dos títulos para *Mega CD* dedicados al fútbol, y al hockey. La evolución del mercado del videojuego ha hecho a los re-

ponsables de EA iniciar una política de lanzamientos en los nuevos soportes. Aunque sólo se ha materializado en los casos del fútbol, el boxeo y el golf, otros deportes como el baloncesto están a punto de dar el salto, mientras que el resto no tardarán en hacerlo.



pre aparecerá unido al nombre de Electronic Arts por su gran cantidad de títulos:





•





Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER

JUEGOS, C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS







a las páginas vuestra revista a intentar solventar todas vuestras inquietudes en materia de consolas. Con el ánimo de sacar de dudas a la mayor cantidad de gente posible, tratad de que vuestras preguntas respondan al interés de muchos usuarios. Escribidme a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

¿Por qué se retrasa tanto Nintendo 64? Muchos de vosotros, y algunos con cierta indignación, os preguntáis el por qué de la tardanza en la llegada de la máquina de Nintendo. La verdad es que se me antoja complicado una respuesta que os pueda convencer, y lo único que se a



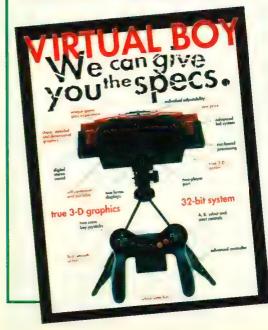
ciencia cierta, incluso ha salido en los periódicos, es que Nintendo tenía problemas con el desarrollo de ciertos componentes del hardware (semiconductores). Creo que ya va siendo hora de que Nintendo responda como se merecen a la legión de admiradores fieles a su marca, ya que quizá puede que llegue demasiado tarde, y los que en un principio se identificaban con la marca pueden haberse cambiado a otras, como Sony o Sega, que están en la calle desde hace tiempo, y sus productos son, salvando las diferencias, del mismo o parecido nivel de calidad que el de Nintendo 64.

## VIRTUAL ¿QUE?

engo una **PlayStation** y unas cuantas dudas: 1) ¿Qué te parece el DISCWORLD?

2) ¿Saldrá algún juego para **PSX** como el VIRTUA COP?

- 3) Tengo el FIFA. ¿Qué te parece si lo cambio por el GOAL STORM?
- 4) ¿Qué tal el RAYMAN?
- 5) ¿Se quedará un poco olvidada la **PlayStation** con la salida de **Nintendo 64**?





6) ¿Cómo es el Virtual Boy?

Δ

D

E

M

7) Y por último, ¿PlayStation o Sega Saturn?

## Laurent Alonso, Barcelona

eguramente no serás el único:

1) Una joya repleta de jugabilidad y, sobre todo, de buen humor.

2) HORNED OWL mezcla el scaling con enemigos en 3D. Lo pudiste ver el mes pasado en la sección Game Master. Es un desarrollo conjunto de Sony y Konami. Esta última compañía se encargo de la pistola, después de su probada experiencia con la saga LETHAL ENFORCERS.

3) Tú mismo. Personalmente prefiero GOAL STORM al FIFA, auque por encima de ellos me quedaría con el STRI-KER o con el futuro ADIDAS POWER SOCCER.

- 4) Una maravilla. Tan bueno como cualquier juego de Mario y, encima, con la estética que las nuevas consolas pueden aportar.
- 5) Estoy seguro que no. Como dije el mes pasado, *Nintendo 64* y el resto de consolas potentes convivirán en perfecta armonía.
- 6) Es una consola peculiar. Es una especie de *Game Boy* de 32 *bits* tridimensional. Es difícil explicarla. Te puedo contar de ella que no ha gozado del éxito que se esperaba, y que se prevé que sus ventas se animen tras el futuro lanzamiento de STAR WING y ZELDA.
- 7) No pienses en las consolas, ya que su precio es similar y sus prestaciones parecidas. Lo que debes tener en cuenta son los juegos de cada consola y tus preferencias personales. Insisto, elijas la que elijas, no te vas a equivocar.



## D) PREGIA

CON THE SCOPE

## PHILIPS Y SEGA

aludos, intentaré hacerte unas preguntitas interesantes:

1) Conociendo tu «mother love» hacia **Philips**, y como yo siento especial simpatía por **Sega** y su impresionante **Saturn**, te pregunto: ¿saldrá ese «piazo» de aventura interactiva llamada BURN: CYCLE para la consola ya nombrada? Y si es así, ¿tendrá las mismas características, es decir, necesario MPEG, impresionante guión, y sobre todo, software traducido?

2) Los usuarios de **Sega Saturn** tendrán, gracias al acuerdo entre **Sega** y **Psygnosis**, los 4 títulos estrella de esta última, pero, ¿qué ha pasado con los juegos que **Namco** tenía preparados para la potente **Saturn**? ¿Y los de **SNK**?

4) ¿Qué pasará con el M2 3DO?



P.D. Somos un grupo de amigos que hacemos competiciones de VF2 los sábados por la tarde en Gran Vía 51. Si algún lector quiere jugar contra nosotros, pasaros a partir de las 7 de la tarde o llamar al teléfono 91 7069865 de 6 a 10 y media de la noche y sabréis lo que es bueno. Nos los tomamos muy en serio.

Nachito Saturnino Hernández «Jacky», Madrid

aludos al más fanático de Saturn del globo. 1) Si alguna vez te echas una partidita al BURN: CY-CLE o escuchas y ves el RATTLE´N HUM de U2, o contemplas en formato digital APOCALYPSE NOW, probablemente tu también te apuntarías al carro. Lo del BURN: CYCLE es cierto, saldrá para PlayStation y Saturn. Lo que no sé es cuando. No tengas miedo por lo del cartucho MPEG, ya que incluso en la versión CDi no precisaba de él por sorprendente que

## EL TERMOMETRO

## CALIENTE:

Saturn, que con las producciones de Psygnosis ganará un montón de usuarios.

## TEMPLADO:

■ Comienzan a llegar juegos muy mediocres para PSX tipo CRITICOM.

FRIO:

KAWASAKI SUPERBIKES und vergüenza

parezca. Sobre el doblaje tengo más dudas, y dependerá del potencial económico de la compañía que se decida a distribuirlo en España.

2) Namco lanzará para Saturn los flojitos CYBERSLED y STARBLADE. No parece probable que de momento salgan otros. 4) Los rumores son que están muy cerca de un acuerdo con Sega para sacar una especie de Saturn 2 de 64 bits. De momento, insisto, sólo rumores.

## SISTEMA SOLAR SEGA

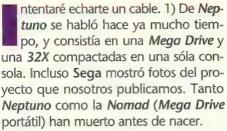
stimado Scope: Soy Richard, y te escribo para ver si tú me puedes resolver estas preguntas:

1) He leído en una revista americana que había un rumor sobre un nuevo sistema llamado **Neptuno**. Este proyecto es de **Sega**, y decía que iban a juntar la **Saturn**, **Mega CD**, **32X** y **Mega Drive**. Infórmame.

2) ¿Capcom, Namco y Takara sacarán juegos para Nintendo 64?

3) DRAGON BALL HYPER DIMENSION, ;cuándo saldrá? Gracias por todo.

Richard Senior Cabezas, Madrid



2) Capcom de momento no, Takara tampoco y Namco sí. ACE DRIVER es uno de los que se espera que salga.

3) Ten en cuenta que, aunque lo traiga Gisbor (distribuidores exclusivos de Konami en España), la conversión y demás zarandajas depende en parte de Bandai. Personalmente creo que si no se echan atrás, saldrá entre Se-

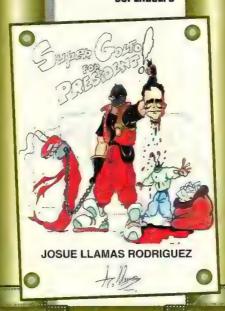
mana Santa y Ve-







ste mes nuevamente me siento marginado, ya que «frente despejada» The Etf, aliado con el «calvo scopeta» me han dejado nuevamente aislado en dos ridículas páginas. Pero no os preocupéis, ya que pretendo seguir dando caña a tanto inepto que puebla este sector. Animo, mañana os puede tocar a vosotros.



## **GAMBAS**

## ILA GAMBA DEL SIGLO!

Los lectores habituales de esta sección sabrán que últimamente las gambas de la competencia las he dejado en un segundo plano para aburrir lo menos posible. Pero este mes las cosas se han disparado de tal manera que me veo obligado a colocarles en el lugar más destacado de mis páginas. El protagonista de este mes no es otro que Yen, también conocido en las tiendas de pescado como Teniente Chaplin.

HOBBY CONSOLAS, Nº 54. Sección Teléfono Rojo. Un lector pregunta lo siguiente: «¿Vale la pena comprarse el Arcade Racer teniendo el SEGA RALLY?» Yen, con la espada de Amalillo pendiendo sobre su testa, responde lo más rápido que puede, ya que lo primero, antes que la calidad, es cerrar a tiempo. Esta es su contestación (punto y aparte en la historia del periodismo contemporáneo): «SEGA RALLY es mi juego de coches favorito para Satum. Ahora, si tienes mucho vicio con esto de la velocidad... tú mismo.»

Como podéis observar, para el Charlie Rivel de los consultorios el Arcade Racer, el volante de Sega Satum, es otro juego. Lamentable. Me imagino a los lectores buscando el Arcade Racer en las estanterías de las tiendas y preguntándose por qué la caja es tan grande para ser un CD. En fin Yen, este mundo no sería lo mismo sin tus payasadas, mofa y befa de todo el sector.

## MANGAS Y GAMBAS

Yakumo Fujii es el seudónimo de un lector de Chamartín que se confiesa aficionado al manga. Entre sus desgracias, además de la pérdida de un testículo por culpa de un Doberman, es un lector esporádico de HOBBY PLOMEZ que nos envía unas cuantas gambas de la sección bicharrera Otaku Manga. Todas ellas corresponden al número 53. Página 23, sección «Japón, 20 años de manga». Afirman que el manga empieza empieza su andadura hace 20 años, más o menos. Pues bien, autores de manga consagrados ya daban caña en 1956.

SUPERGOLFO: Además de darte la razón, te diré que incluso en el siglo XIV, los monjes budistas hacían grabados que pueden ser considerados como los primeros mangas. Pag 23, pie de foto. «En España se han distribuido 2 títulos de RANIMA 1/2 para SNES y uno para Mega CD».

SUPERGOLFO: Es que no tienen ni idea. En España, ofi-

cialmente, sólo se ha distribuido un juego de RANMA 1/2, que era la segunda parte de *Super Nintendo* aunque aquí salió como si fuera la primera (era de **Ocean**). El primero y el de *Mega CD* lo vendieron en la misma tienda que se compraba el compatibilizados de *software* de AM2.

Pag. 24. «Podemos disfrutar de trucos para el CHRONO TRIGGER mientras leemos el manga de Akira Toriyama» SUPERGOLFO: El lector de manga más torpe sabe de sobre que Akira Toriyama jamás hizo un manga sobre el CRONO TRIGGER. Lo que sí hizo fue diseñar a los personajes. Mr. Sandalio, encarga esa sección a alguien que tenga algo de idea, no a un tío inepto que lo único que ha hecho es leer un par de tomos del DRAGON BALL. Saludos a Yakumo desdes su barrio de Shinjuku.

## TOP GAMBAS

«Madaleno Man», de Castellón, me envía un lote de gambas sobre el último Top de SUPER JUEGOS. Pero se ha olvidado de la más gorda de todas ellas, como me cuenta Simón Blanco de Orense. El culpable tiene un nombre y un apodo (y también es gordo como él solo). Se llama Raúl Mondong, conocido por The Punisher en los ambientes gays de los suburbios del Penedés. Este ser, mitad pelota de Nivea mitad redactor, fue el encargado de confeccionar la lista con la ayuda del gordito gafotín De Lúcar que, por cierto, si eres chica y estás en edad casadera (no importa si estás viva o no) se acaba de comprar un piso y está deseando compartir su Petit Suisse con alguien. Mandadle cartas con foto de cuerpo entero o parcial, a ver si conseguimos que deje de borrarle el cero a Asikitanga cada vez que va a recoger un fax. Repetimos, no importa el estado físico ni mental, el único requisito es que niegue los cargos ante el juez. El, por su parte, se compromete a ser comprensivo, lavarse sus bajos, trabajar y depilarse el culo. Punisher, en cambio, por no tener no tiene nada. De hecho un cura le dijo que para él, hacer el amor no era pecado, sino un milagro. Cuando le tallaron en la mili le dijeron que su altura era  $\pi$  R2, debido a su circunferencia perfecta. Le destinaron a artillería, como bala. Pero para bala la que ha metido a los lectores en la lista de los mejores juegos de Game Boy. En el primer puesto vemos a DONKEY KONG LAND, que lo cataloga como beat 'em-up. Pero ahí no está todo, ya que en el segundo lugar vuelve a poner el mismo juego. Hay más gambas, que omito por falta de espacio. Punisher, menos películas porno y más seriedad (también va por tí, De Lúcar).



## CONSULTORIO

## PERSONAS NORMALES (INCLUSO PIENSAN)

Somos dos incondicionales de la revista desde que comenzó su publicación. También éramos asiduos lectores de MEGA SEGA hasta su triste desaparición (esperamos que no sea cierto eso que dicen sobre que fue culpa tuya). Siguiendo el ejemplo de **Olga Medina** y tus recomendaciones sobre el contenido de nuestras cartas, hemos decidido callamos nuestras opiniones sobre tí (no muy malas, no te preocupes) y preguntarte cosas serias sobre tu persona y sobre el videojuego.

- 1) ¿Cómo entraste en el mundo de las consolas? ¿Cuál es tu favorita?
- ¿Qué hay de cierto sobre los rumores que dicen que tu antigua revista, MEGA SEGA, se fue al traste por una demanda de Hobby Press?
- 3) ¿Nunca te han puesto un mote como los que sacas tú?
- 4) ¿Cómo te colaste en SUPER JUEGOS?
- 5) ¿Eres tú el que sale en la esquina inferior izquierda de la pag. 92 del nº47 de Marzo? ¿Por eso te tapabas la cara en el Press Start del número 46?

Por este mes se acaba nuestro interrogatorio, y esperamos que no te mosquees mucho con la pregunta 5, aunque sabemos que estás acostumbrado.

Aitor «Briareos» Ibaceta y Emilio «El loco la pradera» Ayala, Coslada.

Ya era hora de que alguien, sin dejar de lado el sentido del humor, por salvaje que sea, me pregunta cosas curiosas. Por ciero, Olga Medina, todavía estoy esperando una carta tuya con una foto y tu número de teléfono privado (sólo para (ejem) hablar de temas serios). Pero bueno, paso a responderos, mequetrefes con salsa verde.

1) Mi primera experiencia con consolas fue un Video Pinball en blanco y negro con 10 juegos. Mi consola favorita ahora mismo es tu hermana que tiene dos buenos bits.
2) No sé donde habrás oído eso. La única causa de su cierre es que el apoyo publicitario no bastaba como para mantener los gastos (algo parecido le ha pasado a la difunta y folletinesca TODO SEGA). Fueron buenos tiempos. Te juro y perjuro que nunca tuvimos problemas legales, no como tu padre con lo de la trata de blancas.

3) Ahora que lo dices sí. Entre los que me ponen destaco: bello, paquetudo, guapetón, musculoso y objeto de deseo.

4) Como tú en el Arny, por la puerta de atrás.

5) Pues no macho. Mi aspecto físico es mucho más desagradable, casi tanto como el de la zopenca de tu novia. Sí, esa de la cara-paella con varices en la nariz que disfruta masajeando a marineros sexagenarios.

De todas formas, aunque no prescinda de mi mala leche, reconozco que vuestra carta me ha gustado y que os agradezco que no me mandéis insultos baratos ni gratuítos, sino con dosis de buen humor. Gracias tontorrones.

## LOS CAPULLOS SIN ALMA

Hola Super Idiota. Tengo que reconocer que soy un lector de HOBBY COMPADRES porque me gusta ver a la gente haciendo unas labores poco «respetables». Pero mi revita favorita es ésta, pero tú no me gustas porque eres una mierda, un ser despreciable y te escribo para saber si

- 1) ¿Qué escondes dentro de tu cabeza?
- 2) ¿Cuántos son 1+1? No vale contar con los dedos (si es que tienes)
- 3) ¿Por qué se murió tu cacatúa tan pronto?
- 4) ¿Por qué Game Gear se hace tele y Mega Drive no?
- 5) Estoy atascado en el SOLEIL. Cuando estoy en la torre sale un tío feo llamado **SUPER GOLFO** que se echa un pedo y al personaje se le remueven las tripas y se muere luego. Tengo que apagar la consola porque el olor se sale, ¿qué opinas?
- 6) ¿Te limpias el culo con la cabeza de tu padre?
- 7) ¿Por qué te dejó la Teniente Chaplin?
- 8) Por cierto, la *Nomad* es una Saturn portátil, so paleto, inculto, hijo de ...

## lesús liménez y Super Listo, Mota del Cuervo

Vaya, vaya. Resulta que Mota del Cuervo, pueblo que conozco y que recomiendo la visita, está lleno de buitres. Que pena que el Scopeta edite la revista, porque si no podríais partiros el trasero con sus faltas de ortografía. Sólo han escrito bien sus nombres. En fin, estos dos seres son el prototipo de imbéciles de la España de charanga y pandereta, que se creen muy duros por insultar y demás. Teniendo en cuenta que su única cultura comienza por agri, qué más les puedes pedir. Vamos a hacerles felices y responder sus tonterías adolescentes.

1) Una cosa de color hueso llamado cerebro. No como vosotros, que tenéis una hoz y un arado.

2) La respuesta es idéntica al número de veces que has sido sodomizado hoy.

3) No murió, sencillamente se fugó con tu padre a un pueblo de La Mancha donde construyeron su nidito de amor y concibieron a dos preciosas lagartijas llamadas Jesús y Súper Listo, conocidas en el pueblo por su afición a montar en bici sin sillín.

4) Seréis gilitontos. Para qué córcholis quieres que una *Mega Drive* se convierta en tele si se tiene que estar forzósamente conectada a una. ¿Has probado a utilizar es grandioso truco que consiste en cambiar de canal? Vamos, si donde no hay no se puede sacar.

5) Opino que quizá no estás jugando al SOLEIL, sino al TETO TETO con tu colega. Ese ser que llamas SUPER GOL-

FO es, probablemente, una almorrana suya, que al explotar por la fricción produce un ruido y un olor semejante a un pedo. Si te cambias de calzoncillos una vez al día en vez de una al año probablemente desaparecerá el olor de tu consola.

6) No, prefiero el tacto de la espalda de tu madre aunque esté llena de pelos y de verrugas sanguinolentas.

7) Aunque en **Hobby Press** las historias de amor entre los currantes son habituales, te aseguro que yo nunca he estado en ese lugar infecto.

8) Por la boca muere el pez. La *Nomad,* además de que pasó a la historia, era una *Mega Drive* portátil y no una *Saturn.* Dale miel a los cerdos.

Bueno, esta última pregunta ha servido para que todos los lectores sepan que tipo de gente sois. Incultos, farsantes, descerebrados, patanes, bufones, zascandiles, pizpiretos, torpones y un par de cosas más que acaban en ones. Hasta nunca, petardos.

## GUI-YEN A LA NBA... DE CABEZA

Y aparte de todo esto, desde aquí mando un recuerdo a Gui-Yen Caba-Yen, locutor y responsable de GAME 40, que sufrió un accidente cuando, por causa de una botella de orujo peleón, le hizo un fatalitie al suelo de una cancha de baloncesto. El resultado fue una pierna fracturada (la de enmedio) y un par de dedos mirando a Júpiter. Manolo y el melenas de Carlos aún no han parado de reirse y de pedir al árbitro falta personal (en ataque).

Que se fastidie y que cumpla el merecido castigo que el de arriba ha decidido infringir a los que como él, hacen de la gamba un arte. De todas formas, te echamos de menos y esperamos tus comentarios «infalibles».

# Con el lanzamiento en Japón del es-

pléndido GENSO SUIKODEN, Konami se estrena en el mundo de los RPG de corte clásico en 32 bits. En la siguiente página podréis deleitaros con una nueva entrega de clásicos incunables de Namco. En esta ocasión los afortunados han sido XEVIOUS, MAPPY, DRAGON BUSTER, GAPLUS, CUTIE-Q y GROBDA.







os programadores de Konami han puesto punto y final a su ambicioso proyecto GENSO SUI-KODEN, el más completo y perfecto Action RPG para 32 bits, exactamente PlayStation. Aunque ARC THE LAD y BE-YOND THE BEYOND poseían una calidad fuera de toda du-

da, la limitada duración de éstos impedía al usuario disfrutar horas y horas con su desarrollo. GENSO SUIKODEN ha solucionado este aspecto garantizando al avezado jugador días de juego. La calidad gráfica le sitúa a la cabeza del género junto al compacto de SCE, y la excelente banda sonora viene a demostrar una vez más que a la hora de componer músicas Konami es absolutamente única, con una mención especial para la guitarra acústica que nos acompaña durante la estancia en ca-



Surcando los extensos mapeados de GENSO SUIKODEN seremos sorprendidas por todo tipo de enemigos y habitantes de las tierras salvajes. En ese preciso momento se formará un espectacular remoline en pantalla y seremos agraciados con una espléndida vista isométrica con zooms y cambios de plano de todo tipo.



















sa del protagonista. En el plano técnico destacar que aunque en un principio sólo podremos controlar a seis personajes, más adelante podremos reunir un ejército de hasta 108 guerreros. Los combates contra el enemigo tienen lugar en entornos isométricos con zooms y cambios de plano realmente espectaculares que dotan al juego de una auténtica atmósfera de 32 bits. En el caso de que poseamos un ejército, las batallas tendrán lugar en escenarios de perspectiva horizontal. Otro de los logros de Konami en GENSO SUIKODEN ha sido dotar a los personajes de inteligencia artificial para recrear actitudes reales. Los protagonistas crecen, cambian de opinión e incluso pueden llegar a morir en el transcurso del juego. El objetivo del juego es convertirse en comandante del imperio de Red Moon, puesto que actualmente ocupa el padre del protagonista de la historia, Tao McDonald. Ahora sólo falta que Konami se decida a traducir, al menos al idioma anglosajón, este gran Action RPG.









Este espectacular incursión de Konami en los *Ac*tion RPG de 32 bits incorpora una *intro* al más puro estilo ARC THE LAD.



La impresionante secuencia de imágenes se verá acompañada por una composición musical realmente soberbia.



# CAMEN ER

## MUSEUM CLASSICS VOL.2



CDROM

res meses después de daros a conocer el primer volumen de la serie, serán cinco en total, desde Japón nos llega el segundo NAMCO MUSEUM CLASSICS. Los juegos que protagonizan esta nueva edición son el mítico e inigualable XEVIOUS, que merece por sí solo el precio del CD, MAPPY, otro de los entrañables lanzamiento de Namco, GAPLUS, una versión reno-

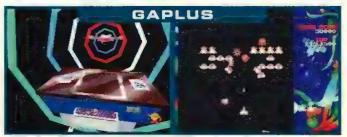
vada del clásico GALAGA, DRAGON BUSTER, una simpática incursión en los arcades de aventuras, el divertídísimo y casi desconocido GROBDA y, por último, una pieza de museo llamada CUTIE-Q que mezcla géneros tan dispares como el tipo ARKA-



NOID y los pinball. Desde aquí aprovecho para daros la buena noticia de que al menos dos de estas recopilaciones de clásicos aparecerán en nuestro viejo y a veces olvidado continente. ¿Cuándo se decidirá **Namco** a incluir en su lista de clásico títulos como ROLLING THUNDER, PAC LAND o METRO CROSS?











Aquí tenéis en toda su gloria los seis clásicos que incluye el segundo volumen publicado por **Namco** en Japón. Pronto veremos el primer volumen en Europa.







¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 5863179

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

Deseo suscribirme a la revista SUPER JUEGOS por un año (12 números) al precio especial de 3.600 ptas.

Nombre y apellidos: C. P.: Dirección:

Población: Teléfono:

Edad: Provincia:

Modelo de consola u ordenador que posees:

SUSCRIBETE

SUPER JUEGOS

SUSCRIBETE A

A SUPER JUEGOS

SUSCRIBETE

## FORMA DE PAGO:

☐ Tarjeta VISA nº

☐ American Express nº Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Nombre del titular si es distinto.....

☐ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES,S.A.)

☐ Giro Postal №..... De Fecha..... Fecha y firma:

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 375 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

Eiemplares atrasados

N. os

Nombre y Apellidos: Dirección: \_\_\_\_\_

Teléfono:

\_ Provincia: \_\_\_ Población:

## FORMA DE PAGO:

☐ Tarjeta Visa nº American Express nº

Fecha de caducidad de la tarjeta..... Nombre del titular si es distinto.....

- ☐ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)
- ☐ Giro Postal №...... De Fecha.....

Fecha y firma:

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS 🌲 SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS 🦠 SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS 🐞 SUSCRIBETE A SUPER JUE



La familia de SUPER JUEGOS vuelve a la carga un mes más. En esta ocasión os hemos preparado un explosivo cóctel de trucos sin olvidarnos, por supuesto, de los juegos más representativos de los 16 bits como TOY STORY para Mega Drive o EARTHWORM JIM 2 y DONKEY KONG COUNTRY para Super Nintendo. En otro orden de cosas hemos tenido que cerrar la boca a The Punisher, porque insistía que si untábamos de atún con tomate la Saturn, podíamos jugar con los juegos de PlayStation.

SATURN

## LAKESIDE, LANCIA STRATOS Y MAS



tar X e Y simultáneamente. El coche más buscado del momento, que puede encontrarse dentro las posibilidades de los auténticos virtuosos de este juego, el Lancia Stratos, también tiene un truco muy secillo. Si os colocáis en la pantalla de MODE SELECT, pulsando X, Y, Z, Y, X tendréis acceso al nuevo coche en la pantalla de selección de vehículos. Si además queréis tenerle como oponente en el modo práctica, acudid a COURSE SELECT, y manteniendo pulsa-

do Z, escoged el circuito con la C. No soltéis la Z hasta que empiece la carrera. También hay una modalidad oculta llamada HYPER CAR, que acelera todos los coches y les da mayor agarre. En la pantalla para escoger vehículo mantened pulsado X y pulsad C. Aparecerá una nueva lista de records para esta modali-

EN. Para obtenerlo en Time Attack o con dos jugadores deberéis repetir la misma operación pero en la pantalla de COURSE SELECT. Mientras observáis la repetición de una de vuestras carreras en «TV-style», apretad Z y abajo, con L y R controlaréis el Zoom. Las posibilidades de entretenimiento de este juego, como podéis observar, parecen no tener fin. Acelera al fondo e intenta superar todos tus records.







## VIRTUA FIGHTER 2

## SATURN

## DURAL, OPCIONES EXTRA Y MAS SORPRESAS

Son muchos los secretos que oculta en su interior uno de los mejores juegos de lucha de la historia. Como era de esperar, en VIRTUA FIGHTER 2 también podéis escoger a Dural como luchador utilizando un pequeño truco. En la pantalla donde se seleccionan

los personajes, si pulsáis ABAJO, ARRIBA, DERECHA, A + IZQUIERDA, obtendréis a Dural con su uniforme plateado. Para conseguir a Dural dorado, ABAJO, ARRI-BA, IZQUIERDA, A + DERECHA. Ahora ya

tenéis en vuestro a poder al maestro del combate, el que posee el compendio de golpes de todos los participantes en el torneo. Otra de las opciones que ocultaba el juego es la posibilidad de escoger el escenario y su tamaño, la duración de las repeticiones,

etc. Todas estas opciones se encuentran en un menú que aparecerá cuando os acabéis el juego en *Expert mode*. Para ralentizar las repeticiones de los combates bastará con apretar A, B y C cuando ga-

STREE SELECT LAU
STREE SIZE LAW
REELEVISHE ASECUTOR
SEDIM MODE ON LEXCENT FOR RANKHIS MODE)



néis un combate hasta que comience el replay. Las músicas del primer VIRTUA FIGHTER se encuentran en el CD de la segunda entrega. Si apretáis R en el mando del primer jugador, antes de que co-



mience un combate y hasta que la música empiece a sonar os deleitaréis con la melodía de Sarah. Con R en el segundo mando conseguiréis la melodía de Jacky. Las poses de cada uno de los personajes cuando ganan un combate pueden ser controladas por el jugador. Apretando A, B, o C cuando ha terminado un round obtendréis una figura u otra. Si queréis que vuestro contrario copie la pose de vuestro personaje tendréis que hacer lo siguiente. Golpeadle

para que tenga menos energía que vosotros. Después empujadle hasta el borde del ring, sin que se caiga, y manteniéndoos en contacto con él. Cuando el luchador haga la pose de la victoria empu-

jará al adversario fuera del ring y éste le imitará todos los movimientos. Se comenta que hay una secuencia al final del juego sobre Dural. Para acceder a ella deberéis vencer a Dural en modo *Hard*. Según parece podéis hacerlo escogiendo la opción de

no damage (inmunidad) en el menú de opciones. Espero que aprovechéis esta oportunidad y le saquéis el máximo provecho a este grandísimo juego, una joya del videojuego contemporáneo.

## VIRTUA COP

## SATURN

## • • RANKING MODE Y OTRAS OPCIONES • •



Para conseguir las opciones que únicamente aparecen una vez se ha terminado el juego, encended vuestra consola y dejad el juego a su libre albedrío hasta que aparezca el logo de **Sega** con el fondo blanco. En cuanto lo veáis, mientras manetenéis pulsado C, ejecutad la siguiente combinación: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA. Ahora tendréis el Ranking Mode, Free Play (continuaciones infinitas, siempre que lo seleccionéis en el menú) y el Mirror Mode.





## EARTHWORM JIM 2

## SUPER NINTENDO

## CODIGOS A PORRILLO

Para introducir los siguientes códigos, comenzad una partida y pulsad START para pausar el juego.



Mientras tenéis pausado el juego podréis introducir cualquiera de los códigos.





- \* ACABAR UN NIVEL: SELECT, B, X, A, A, X, B, SELECT.
- ★ UNA VIDA: IZQUIERDA, SELECT, DERECHA, SELECT, IZ-QUIERDA, SELECT, DERECHA.
- ★ ENERGIA: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A.
- ★ MUNICION: SELECT, X, X, X, X, X, X, SELECT
- ★ PLASMA: X, X, X, X, A, A, A, SELECT
- ★ DISPARO TRIPLE: X, X, X, X, A, A, X, SELECT
- ★ MISILES DIRIGIDOS: X, X, X, X, A, A, B, SELECT
- \* BURBUJAS: X, X, X, X, A, B, A, SELECT
- ★ NUKEN: X, X, X, X, A, B, X, SELECT
- ★ BOMBAS DE MOCO: X, X, X, X, B, B, B, B
- ★ CARAS DEL PROGRAMADOR: A, A, B, A, A, X, B, SELECT
- ★ CONTINUACIONES: Y, SELECT, Y, B, X, B, X, B

INMUNIDAD: A, A, X, A, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA

## D.K. COUNTRY 2

## SUPER NINTENDO

## CINCUENTA VIDAS • •

Al igual que en la primera entrega de DONKEY KONG COUNTRY, hemos encontrado un truquejo para empezar el juego con 50 vidas, así como un MUSIC TEST. Además, existe la posibilidad de empezar cada nivel con Diddy y su compañera Dixie, pero sin ningún barril. Para conseguir el menú de músicas, tendréis que empezar una partida y situar el cursor sobre 2-PLAYER CONTEST. Una vez aquí pul-

sáis 5 veces ABAJO y el menú aparecerá en pantalla. Si volvéis a pulsar 5 veces ABAJO os encontraréis con otra opción llamada CHEAT MODE. Aquí podéis ejecutar esta combinación, Y, A, SELECT, A, ABAJO, IZQUIERDA, A, ABAJO, para comenzar con 50 vidas o B, A, DERECHA, DERECHA, A, IZQUIERDA, A, X para que Dixie y Diddy se encuentren juntos desde el principio de cualquier fase del juego.



Pulsando 5 veces abajo obtendréis el menú de músicas del juego.



Si habéis realizado bien la combinación, Diddy comenzará con 50 vidas.

## TOY STORY

## MEGA DRIVE

## INMUNIDAD Y NIVELES



En la pantalla de presentación, donde aparece Woody con las palabras PRESS START parpadeando, introduce la siquiente secuencia, A, B, DE-RECHA, A, C, A, ABAJO, A, B, DERECHA, A. Escucharéis a Woody gritar «¡hot, hot, hot!» indicando que el truco ha funcionado. Ahora comenzad una partida y al pausar pulsad A para saltar al siguiente nivel del juego. Para que Woody no reciba ningún daño de sus enemigos tendréis que llegar hasta el segundo nivel, cosa bastante fácil si utilizáis el tru-



co anterior. Una vez en él, habrá que recoger las 3 estrellas de encima de la caja en la que tenéis que meter a los muñecos. Después, yendo hacia la derecha deberéis recolectar 4 estrellas más para sumar un total de 7. Con este número mágico de estrellas, retornad a la caja y meteos dentro, manteniendo ABAJO apretado hasta que la estrella que marca la energía de Woody comience a dar vueltas. A partir de ese instante el cowboy será completamente inmune.

## WARHAWK

## P LAYSTATION

## PASSWORDS

LOS FINALES: Círculo, Triángulo, Círculo, Espacio, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo

REVISAR LAS MEJORAS ESPECIALES: Círculo, X,

Cuadrado, Espacio, X, X, Círculo, X

WARHAWK A-LA-MODE: Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Espacio, Círculo, Círculo, Círculo ARMAS INFINITAS: X, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo,

Cuadrado, X, X

MODO THOR: Círculo, Triángulo, Triángulo, X,

Triángulo, Círculo, X. Círculo

MODO KALI: X, Cuadrado, Círculo, X, X, Cuadrado,

Cuadrado, Triángulo

XXXXXXXXXX: X, Cuadrado, Círculo, X, X, Cuadrado,

Cuadrado, Triángulo





## TWISTED METAL

## P LAYSTATION

## PASSWORDS





WAREHOUSES: Círculo, triángulo, cuadrado, círculo, círculo FREEWAYS: X, cuadrado, cuadrado, círculo triángulo

RIVER: X, triángulo, cuadrado, círculo, cuadrado

SUBURBS: X, cuadrado, triángulo, triángulo, triángulo,

ROOFTOPS: Cuadrado, triángulo, X, círculo, X

**INMUNIDAD:** Cuadrado, triángulo, X, espacio, círculo. **ARMAS:** Triángulo, espacio, cuadrado, círculo, círculo.

DESCONOCIDO: Triángulo, X, triángulo, triángulo, círculo.

HELICOPTERO: Círculo, círculo, triángulo, X.

**LUCHA POR TU VIDA**: Cuadrado, triángulo, círculo, cuadrado, cuadrado.

FIGHT MINION: Triángulo, X, círculo, cuadrado, triángulo.

## JOHNNY BAZOOKATONE

## PLAYSTATION / SATURN

## PLAYSTATION

FASE 1: ZARTACLA
FASE 2: RINGMYBELL
FASE 3: SCRAMBLED
FASE 4: ANASTHETIC
FASE 5: ETAGSLLEH



## • • PASSWORDS • •



Este título destaca por su excesiva dificultad, algo que **The Punisher** ha podido comprobar en sus propias carnes. Os damos los *passwords* para las fases de la versión *PlayStation* y además otras claves para poder elegir nivel o ser inmune



en ambas versiones. Para *Saturn*, AAAAA os permitirá acceder a un menú secreto, y con TAEHC conseguirés vidas infinitas. En *PlayStation* tenéis KRISTIAN para seleccionar fase y PILCHARD que hará que os volváis invisibles a los ojos enemigos.



## PLAYSTATION









Con X, triángulo, L1, arriba, abajo, R2, izquierda, izquierda obtendréis todas las armas disponibles.





Para elegir el nivel que queréis visitar introducid, Derecha, izquierda, R2, R1, triángulo, L1, círculo, X.

## • • TODOS LOS SECRETOS • •

- ★ TODAS LAS ARMAS Y MUNICION: X, Triángulo, L1, arriba, abajo, R2, izquierda, izquierda.
- ★ INMUNIDAD: Abajo, L2, cuadrado, R1, derecha, L1, izquierda, círculo
- ★ TODO EL MAPA: Triángulo, triángulo, L2, R2, L2, R2, derecha.
- ★ TODO EL MAPA: Triángulo, triángulo, L2, R2, L2, R2, R1
- ★ TODO EL MAPA Y OBJETOS: Triángulo, triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, círculo.
- ★ FREE STUFF: X, triángulo, L1, arriba, abajo, R2, izquierda, izquierda.
- ★ ELEGIR NIVEL: Derecha, izquierda, R2, R1, triángulo, L1, círculo, X.
- ★ RAYOS X: L1, R2, L2, R1, derecha, triángulo, X, derecha.

Uno de los juegos que más sensación ha causado entre los usuarios de *PlayStation* ha sido el DOOM. Sobre todo gracias a la fama que le precedía a su paso por el mundo del *PC*. La versión para estas máquinas contaba con una serie de trucos que los programadores no se han olvidado de introducir en la entrega para los 32

bits de Sony. De esta forma podréis empezar desde el primer momento arrasando en el primer nivel con las armas más potentes, o pasear tranquilamente mientras contempláis que los disparos no os hacen daño alguno. También existe la posibilidad de elegir el nivel en le que queréis demostrar vuestra maestría con el gatillo y obtener la visión de rayos X que os permite contemplar lo que se esconde tras los decorados del juego. Todos los códigos de la tabla superior deberán introducirse después de comenzar una partida, en las opciones que aparecen al pausar el juego. Nunca viene mal tener ventaja ante enemigos tan implacables.

## HANG ON GP '96

## SATURN

## • • SUPERMOTO • •



Este juego es la gran promesa motociclística para los amantes de las 2 ruedas que tengan una Saturn en casa.

Para conseguir la moto más alucinante de todos los tiempos tendréis que terminar primero en cualquiera de los circuitos para conseguir la copa. Después será necesario que hagáis un tiempo por debajo de vuestra marca, al menos 1 minuto y 29 segundos. Si lo conseguís, la súper moto estará en la pantalla de selección de máquinas a vuestra disposición.

## OFF WORLD INTERCEPTOR

## S ATURN / PLAYSTATION

## DINERO, DINERO

En el menú de opciones, pulsad A, B, C seis veces y L. Si el truco ha funcionado escucharéis misiles y habréis ganado un montón de dinero fresco y libre de impuestos. En la entrega para *PlayStation* la mecánica es la misma los botones cuadrado, X, círculo, seis veces y pulsando L1 al final. Ahora podéis iros de compras tan ricamente y sin temor a la bancarrota.



Si habéis ejecutado bien el truco escucharéis misiles y al empezar tendréis mucho dinero.

# STREET FIGHTER ALPHA

## **PLAYSTATION**

## COMO CONSEGUIR LOS 3 LUCHADORES OCULTOS • •

## PART SELECT

El truco puede ser ejecutado por 2 jugadores para que disfruten con Akuma.

## AKUMA

Con L2 apretado dirigios a la interrogación, en la pantalla de selección de personaje, y ejecutáis la siguiente secuencia:

JUGADOR 1: IZQUIERDA TRES VECES, ABAJO 3 VECES, y TRIANGULO y CUADRADO a la vez, para escoger a Akuma con el color normal, y CIRCULO y X para que aparezca con otro color.

JUGADOR 2: DERECHA 3 veces, ABAJO 3 veces y

con TRIANGULO y CUADRADO a la vez escogeréis el color normal. Con CIRCULO y X para el otro uniforme.



## DAN

Otra vez en la pantalla de selección. Es la misma combinación para los dos jugadores. Con L2 apretado en la interrogación, si queréis el color habitual del uniforme: TRIAN-





GULO, CUADRA-DO, X, CIRCULO y TRIANGULO. Y para obtener el otro color: TRIANGULO, CIRCULO, X, CUA-DRADO y TRIAN-GULO.

## BISON

Con L2 apretado en la interrogación. Para el jugador 1, IZ-QUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, (color normal) TRIANGULO y CUADRADO a la





vez, y CIRCULO y X para el otro color. El jugador 2, DERE-CHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, DE-RECHA, ABAJO, ABAJO, e igual que antes para el color.

Desde las indómitas calles de «Alkorkón», el «Comando Imberbe» compuesto por Mario Amor Latorre y el intrépido Doc, un destripaterrones de mucho cuidado, nos envía como encontrar a Akuma, Dan y Bison en STREET FIGHTER ALPHA. Les ha costado lo suyo, sus dedos despellejados apenas pudieron marcar el teléfono de la redacción, pero finalmente aquí lo tenéis. Gracias muchachotes y seguid en la brecha.



Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una
esquina del sobre:
R. DREAMER

## LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO

I capitán de la armada soviética Marko Ramius, interpretado por Sean Connery, desobedece órdenes superiores y se dirije hacia los Estados Unidos con el más poderoso submarino nuclear iamás construido: el indetectable OCTU-BRE ROJO. Una película de suspense bélico sin precedentes en la guerra submarina.



La calidad cinematográfica de esta superproducción de la Paramount ha quedado fuera de toda duda tras el

éxito cosechado en formato vídeo convencional. La abundancia de paisajes oscuros hace que el enemigo número 1 del formato VIDEO CD, la pixelación, moleste un poco. Un problema que los últimos títulos han solventado.

■ Calidad de imagen: 6. P.V.P.: 4.600 Pts.







## TOP GUN

a hábil combinación de acción, música y fotografía aérea hicieron de esta película todo un éxito, lanzando a la fama al hasta entonces desconocido Tom Cruise. Kelly McGillis compartió protagonismo en la película en el papel de una instructora de vuelo que vive un apasionado romance con Maverick, un alumno aventajado de la escuela de pilotos Top Gun. La excelente banda sonora (Take My Breath Away obtuvo un Oscar a la mejor canción) es uno de sus alicientes más destacados.

■ Calidad de imagen: 7. P.V.P.: 4.600 pts.





## IVIVEN!

I viernes 13 de Octubre de 1972, un hecho real conmocionó al mundo: un avión se había estrellado en el mismo corazón de los Andes y, tras ocho días de intensa búsqueda sin resultados, se dieron por muertos a todos los pasajeros. Diez semanas después del

desastre, dos jóvenes supervivientes llegaban a un pueblo andino, trayendo la increíble noticia de que acababan de cruzar los Andes a pie y que, tras 70 días en medio de las nieves eternas de la Cordillera, quedaban otras catorce personas. Estaban vivos, pero el precio fue el de cometer un acto que desató un sinfín de pasiones... y de polémicas. Todo un ejemplo del valor del ser humano en las condiciones más adversas.

■ Calidad de imagen: 7. P.V.P.: 4.600 pts.



# Notorious Skin day All She Wants is

## **DURAN DURAN**

## Decade

no de los títulos más recomendables por lo inédito de su contenido, ya que incluye las versiones completas de los vídeos que en muchos casos fueron recortados por la censura británica dado el contenido sexual de alguna de las imágenes. Wild Boy, sin duda su mejor tema, se nos presenta en





BON JOVI Crossroad...





TINA TURNER





THE POLICE
Outlands...

DIRE STRAITS
On the night



completo, pudien-

do disfrutar de muchos pasajes desconocidos hasta el momento. The Reflex, Save a Prayer y el polémico Girls On Film, acompañan a sus canciones más modernas, como Serious, Skin Trade, Come Undone o Notorious. Una oportunidad única para descubrir las excelencias de un grupo que, por haber sido catalogado de «adolescentes», no obtuvo el reconocimiento merecido.

■ Calidad de imagen: 8. P.V.P.: 5.800 Pts.

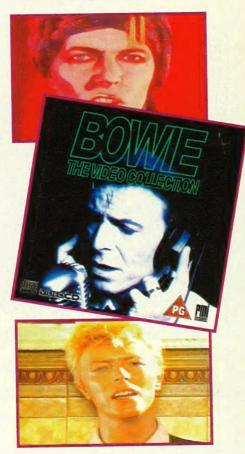
## 2 UNLIMITED Beyond Limits

nita y Ray, los componentes de este exitoso dúo holandés, nos presentan toda una colección de sus mejores videoclips. El compacto incluye la posibilidad de poder escuchar 8 de sus canciones en cualquier reproductor de CD AU-



Mención especial merecen las actuaciones en directo, todo un espectáculo visual que manifiesta el poder de convocatoria de esta pareja. Temas como No Limit, Tribal Dance y muchos más podrán ser disfrutados en cualquier reproductor *CDi*. También recoje un album fotográfico y una selección de los mejores momentos del grupo.

■ Calidad de imagen: 7. P.V.P.: 5.800 Pts.



## DAVID BOWIE The Video Collection

ada menos que 108 minutos en 2 discos compactos que contienen toda la antología en materia de videoclips del popular y polifacético cantante británico. Desde sus primeras canciones hasta las más recientes, en las que podremos comprobar su evolución tanto artística como de aspecto. Por supuesto Blue Jean, Let's Dance, Absolute Beginners, Day In Day Out, Fame y un repaso por toda su discografía están incluidos en este fantástico doble CD, especialmente recomendado para sus seguidores más fieles.

■ Calidad de imagen: 7. P.V.P.: 4.600 pts.







551 William Santita

**Sony** vuelve a sorprendernos con el anuncio de un nuevo concurso. Esta vez la estrella es el nuevo juego de fútbol para **PlayStation**, ADIDAS POWER SOCCER.





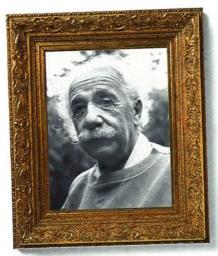








## Albert Einstein lo hubiera tenido más fácil con Zeta Multimedia













Próximamente a la venta GUÍA DEL SEXO ATLAS DEL MUNDO



WINDOWS PRÓXIMAMENTE MAC









Para descubrir, conocer, aprender... ;; y divertirse!!



# ESTA BIEN DE VER PARTIDOS VIA SATELITE





Si quieres vivir de verdad el mejor deporte U.S.A. conecta tu PlayStation. NFL Game Day y NHL Face Off son los nuevos simuladores de deporte de Playstation. Y también los más reales y rápidos que nunca has visto. Porque todo el poder de tu consola se dispara para convertirte en un jugador profesional de las Ligas U.S.A. de hockey sobre hielo y fútbol americano. Coge tu mando y juega de verdad. Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

SONY

Abre tu mente al poder de Playstation.

